

Projecteur multimédia

MODÈLE PLC-XW57

PROJECTOR

Mode d'emploi

Caractéristiques et conception

La technologie extrêmement sophistiquée utilisée pour ce projecteur multimédia lui donne d’excellentes qualités de portabilité, de solidité et de facilité d’utilisation. Le projecteur utilise des fonctions multimédia incorporées, une palette de 16,77 millions de couleurs, et une technologie d’affichage à cristaux liquides (LCD) à matrice active.

◆ **Présentation compacte**

Ce projecteur est d’une taille et d’un poids très réduit. Il est conçu pour pouvoir être transporté et utilisé facilement partout où vous allez.

◆ **Compatibilité**

Ce projecteur accepte une grande variété de signaux d’entrée de vidéo et d’ordinateur tels que: Ordinateurs, 6 systèmes de couleur (PAL, SECAM, NTSC, NTSC4.43, PAL-M et PAL-N), vidéo component, S-vidéo et Péritel RGB.

◆ **Configuration simple du système d’ordinateur**

Le système de multibalayage dont ce projecteur est équipé lui permet de s’adapter rapidement à presque tous les signaux de sortie d’ordinateur. (p.26)

◆ **Zoom numérique (pour l’ordinateur)**

La fonction de zoom numérique agrandie (à environ 16 fois la taille de l'écran) la taille d'image, vous permettant de vous concentrer sur des informations cruciales pendant la présentation. (p.33)

◆ **Fonction de Tableau d’école**

Vous pouvez utiliser un tableau d’école comme écran de projection.

*La couleur du tableau peut être le vert seulement. (p.30, 37)

◆ **La Fin Rapide**

Le cordon d’alimentation secteur peut être débranché immédiatement après que vous ayez éteint le projecteur sans qu’il soit nécessaire d’attendre que le ventilateur de refroidissement ait cessé de tourner.

◆ **Affichage multi-langues des menus**

Le menu de fonctionnement est disponible en 16 langues: anglais, allemand, français, italien, espagnol, portugais, hollandais, suédois, finnois, polonais, hongrois, roumain, russe, chinois, coréen ou japonais. (p.41)

◆ **Fonction de Logo**

La fonction de Logo vous permet de personnaliser le logo d’écran à l’aide des fonctions de Logo. (p.42-44) Vous pouvez capturer une image pour le logo d’écran, choisir un logo entre fourni ou capturé.

◆ **Borne d’interface commutable**

Ce projecteur est équipé d’une borne d’ interface commutable. Vous pouvez utiliser commodément cette borne comme entrée d’ordinateur ou sortie de moniteur. (p.45)

◆ **Extinction automatique**

La fonction d’Extinction automatique permet de diminuer la consommation de courant et de conserver la durée de vie de la lampe. (p.46)

◆ **Contrôle de la lampe**

Il est possible de sélectionner la luminosité de la lampe de projection. (p.47)

◆ **Fonction de sécurité**

La fonction de sécurité vous permet d’ assurer la sécurité avec la fonctions de verrouillage par code PIN (p.18, 48, 49). Vous pouvez verrouiller le opération de la télécommande. En outre vous pouvez interdit les personnes non autorisée de la utilisation du projecteur.

◆ **Fonction de recherche du signal d’entrée**

Le signal d’entrée peut être cherché automatiquement. (p.45)

✓**Remarque:**

- Il est possible que le menu à l’écran et les illustrations contenues dans ce manuel soient légèrement différents du produit réel.
- Le contenu de ce manuel est sujet à changement sans préavis.

Table des matières

Marques commerce

Les noms des sociétés ou des produits mentionnés dans ce manuel sont des marques déposées ou des marques commerce de leur société respective.

A l'attention du propriétaire

Avant d'utiliser ce projecteur, veuillez lire attentivement le présent mode d'emploi; suivez correctement les instructions d'utilisation du projecteur.

Ce projecteur possède un grand nombre de caractéristiques et de fonctions très commodes. En suivant correctement les instructions d'utilisation du projecteur, vous pourrez utiliser au mieux ses possibilités, et le conserver en bon état de marche pendant de longues années.

Si vous n'utilisez pas correctement l'appareil, non seulement vous réduirez la durée de vie du projecteur, mais vous risquerez de causer des anomalies de fonctionnement, un incendie ou d'autres accidents.

Si votre projecteur semble mal fonctionner, relire ce manuel, vérifier le fonctionnement et les branchements des câbles et essayer les solutions qui se trouvent à la section "Dépannage" aux pages 56 et 57 de ce manuel. Si l'anomalie persiste, contactez le revendeur chez qui vous avez acheté le projecteur ou un centre de service.



ATTENTION

RISQUE D'ELECTROCUTION NE PAS OUVRIR



ATTENTION: POUR REDUIRE LE RISQUE D'ELECTRO-CUTION, NE RETIREZ PAS LE COUVERCLE (OU LE DOS). L'APPAREIL NE CONTIENT AUCUNE PIECE SUSCEPTIBLE D'ETRE REPAREE PAR L'UTILISATEUR; SEULE LA LAMPE PEUT ETRE REMPLACEE PAR L'UTILISATEUR. CONFIEZ TOUTES LES REPARATIONS A UN TECHNICIEN QUALIFIE.



CE SYMBOLE INDIQUE QU'UNE TENSION DANGEREUSE POUVANT CAUSER UNE ELECTROCUTION EST PRESENTE DANS L'APPAREIL.



CE SYMBOLE INDIQUE QUE LE MODE D'EMPLOI DE L'APPAREIL CONTIENT DES INSTRUCTIONS D'UTILISATION ET D'ENTRETIEN IMPORTANTES.

REMARQUE: Ce symbole et ce système de recyclage concernent uniquement les pays de l'UE et ne concernent pas les autres pays.



Votre produit SANYO est conçu et fabriqué avec des matèriels et des composants de qualité supérieure qui peuvent être recyclés et réutilisés.

Ce symbole signifie que les équipements électriques et électroniques en fin de vie doivent être éliminés séparément des ordures ménagères.

Nous vous prions donc de confier cet équipement à votre centre local de collecte/recyclage.

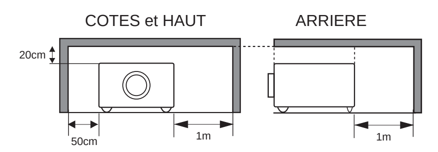
Dans l'Union Européenne, il existe des systèmes sélectifs de collecte pour les produits électriques et électroniques usagés.

Aidez-nous à conserver l'environnement dans lequel nous vivons!

Précautions de sécurité

AVERTISSEMENT: POUR REDUIRE LE RISQUE D'INCENDIE OU DE DECHARGE ELECTRIQUE, N'EXPOSEZ PAS L'APPAREIL A LA PLUIE OU A L'HUMIDITE.

– La lentille de projection du projecteur produit une lumière intense. Ne regarder pas directement dans les lentilles, autrement vous risquez d'endommager votre vue. Veillez particulièrement à ce que des enfants ne regardent pas directement le rayon lumineux.
– Installez le projecteur à une position adéquate. Sinon, il y aurait risque d'incendie.
– Laisser assez d'espace sur le haut, les côtés et l'arrière du projecteur est critique pour permettre une circulation d'air et un refroidissement appropriés de l'appareil. Les dimensions illustrées ici indiquent l'espace minimum requis. Si le projecteur doit être intégré à un compartiment ou enfermé de façon semblable ces distances minimales doivent être maintenues.
– Ne bloquez pas l'orifice de ventilation du projecteur. L'accumulation de chaleur peut réduire la durée de vie de votre projecteur et peut aussi être dangereuse.



– Si le projecteur ne sera pas utilisé pendant une période prolongée, débranchez-le de la prise courant.



ATTENTION

NE PLACEZ PAS LE PROJECTEUR DANS UN ENDROIT COMPORTANT DES CORPS GRAS, DE L'HUMIDITE OU DE LA FUMEE, DANS UNE CUISINE PAR EXEMPLE, POUR EVITER DE CAUSER UNE PANNE OU UN DESASTRE. SI LE PROJECTEUR ENTRE EN CONTACT AVEC DE L'HUILE OU DES PRODUITS CHIMIQUES, IL RISQUERA D'ETRE ENDOMMAGE.

ATTENTION

Ne peut être utilisé dans une salle d'ordinateurs telle que définie dans la norme ANSI/NFPA 75 Standard for Protection of Electronic Computer/Data Processing Equipment.

VEUILLEZ LIRE ET CONSERVER CE MODE D'EMPLOI POUR REFERENCE ULTERIEURE.

Instructions pour la sécurité

Lisez toutes les instructions de sécurité et d'utilisation avant la mise en service du projecteur.

Lisez toutes les instructions données ici et conservez-les pour référence ultérieure. Débranchez le projecteur de la prise secteur avant de le nettoyer. N'utilisez pas de nettoyant liquide ou en aérosol. Pour le nettoyage, utilisez un chiffon humide.

Respectez tous les avertissements et instructions indiqués sur le projecteur.

Pour plus de protection lors d'un orage, ou si l'appareil est laissé sans surveillance ou non utilisé pendant une longue période, débranchez-le de la prise secteur. Ceci évitera des dommages dus aux éclairs et aux sautes de tension. Ceci évitera des dommages dus aux éclairs et aux sautes de tension.

N'exposez pas cet appareil à la pluie ou ne l'utilisez pas près de l'eau... par exemple dans un sous-sol humide, près d'une piscine, etc.

N'utilisez pas d'accessoires non recommandés par le fabricant, car ils peuvent être dangereux.

Ne placez pas le projecteur sur un chariot, un support ou une table instables. Le projecteur risque de tomber et de causer de graves blessures à un enfant ou un adulte, et d'être gravement endommagé. N'utilisez qu'un chariot ou un support recommandé par le fabricant, ou vendu avec le projecteur.

L'installation au mur ou sur une étagère doit être conforme aux instructions du fabricant, et doit être faite en utilisant un nécessaire d'installation approuvé par le fabricant.



Des fentes et des ouvertures dans le coffret, à l'arrière et en dessous, sont prévues pour la ventilation, pour assurer un fonctionnement fiable et pour éviter que l'appareil surchauffe.

Les ouvertures ne doivent jamais être couvertes avec un tissu ou d'autres objets, et les ouvertures inférieures ne doivent pas être bloquées si le projecteur est placé sur un lit, un sofa, un tapis ou une autre surface du même type. Ce projecteur ne doit jamais être placé sur ou à proximité d'un radiateur ou d'une sortie de chauffage.

Ce projecteur ne doit pas être placé dans une installation encastrée telle qu'un meuble-bibliothèque, sans qu'une ventilation adéquate ne soit prévue.

N'introduisez pas d'objets d'aucune sorte dans le projecteur par les fentes du coffret car ils risqueraient de toucher des composants placés sous haute tension dangereuse, ou de court-circuiter des pièces, ce qui pourrait causer un incendie ou une décharge électrique. Ne renversez jamais de liquide sur le projecteur.

N'installez pas le projecteur à proximité des conduits de ventilation d'un climatiseur.

Ce projecteur ne doit fonctionner que sur une source d'alimentation conforme aux normes indiquées sur l'étiquette. En cas de doute, consultez votre revendeur agréé ou la compagnie d'électricité locale.

Ne surchargez ni les prises de courant ni les rallonges car cela peut entraîner un incendie ou une décharge électrique. Ne placez aucun poids sur le cordon d'alimentation. Ne placez pas ce projecteur à un endroit où le câble d'alimentation risquera d'être piétiné et endommagé.

N'essayez jamais de réparer ce projecteur vous-même car l'ouverture ou le retrait de couvercles peut vous exposer à des tensions élevées dangereuses ou à d'autres dangers. Toutes les réparations doivent être effectuées par un personnel qualifié.

Débranchez le projecteur de la prise secteur et confiez la réparation à un personnel qualifié dans les cas suivants:

a. Lorsque le cordon ou la fiche d'alimentation sont endommagés ou effilochés.
b. Si du liquide a été renversé sur le projecteur.
c. Si le projecteur a été exposé à la pluie ou à l'eau.
d. Si le projecteur ne fonctionne pas normalement lorsque vous suivez correctement les instructions. Réglez uniquement les commandes indiquées dans le mode d'emploi car un réglage incorrect d'autres commandes peut causer des dommages exigeant l'intervention d'un technicien qualifié pour effectuer de gros travaux de réparation pour remettre le projecteur en état de marche.
e. Si le projecteur est tombé ou si le coffret est endommagé.
f. Lorsque les performances du projecteur se dégradent, il faut faire réparer l'appareil.

Lorsque des pièces de rechange sont requises, assurez-vous que le technicien a utilisé des pièces de rechange spécifiées par le fabricant, dont les caractéristiques sont identiques à celles de la pièce originale. Les substitutions de pièces non autorisées peuvent causer un incendie, une décharge électrique ou des blessures corporelles.

Après tout travail de réparation ou d'entretien, demandez au technicien de faire les vérifications de sécurité habituelles pour confirmer que le projecteur est en parfait état de fonctionnement.

Circulation de l'air

Le coffret comporte des ouvertures pour la ventilation, afin d'assurer le bon fonctionnement du produit et de le protéger contre la surchauffe; ces ouvertures ne doivent pas être obstruées ou recouvertes par un objet.

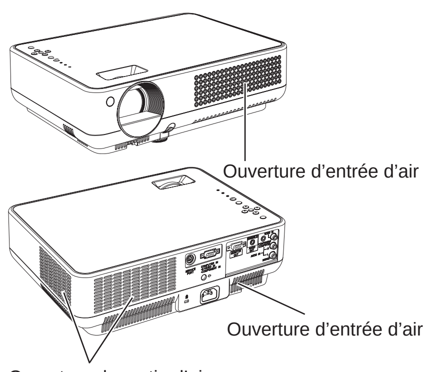


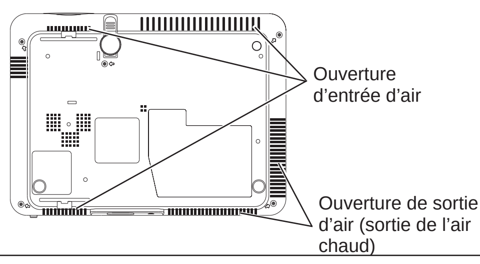
ATTENTION

L'air chaud est expulsé par les ouvertures de sortie d'air. Lorsque vous utilisez ou que vous installez le projecteur, prenez les précautions suivantes.

- Ne placez aucun objet inflammable ou de bombe aérosol à proximité du projecteur, car de l'air chaud est expulsé par les ouvertures de ventilation.
- Veillez à ce que les ouvertures de sortie d'air soient situées à au moins 1 m des objets environnants.
- Ne touchez pas les parties périphériques de l'ouverture de sortie d'air, en particulier les vis et les pièces métalliques. Ces parties deviennent chaudes lorsque le projecteur fonctionne.
- Ne posez pas d'objets sur le coffret. Les objets posés sur le coffret risquent non seulement d'être endommagés, mais aussi ils risquent de s'enflammer sous l'effet de la chaleur dégagée par le projecteur.

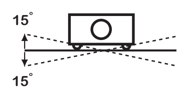
Les ventilateurs dont le projecteur est équipé assurent son refroidissement. La vitesse de fonctionnement des ventilateurs change en fonction de la température interne du projecteur.





Installation du projecteur à une position correcte

Installez le projecteur à une position correcte. Si vous l'installez à une position incorrecte, vous risquez de réduire la durée de vie de la lampe et de provoquer un incendie.



Ne penchez pas le projecteur de plus de 15 degrés d'un côté à l'autre.



Ne dirigez pas le projecteur vers le haut pour projeter une image.



Ne dirigez pas le projecteur vers le bas pour projeter une image.



Ne placez pas le projecteur sur l'un de ses côtés pour projeter une image.

Déplacement du projecteur

Lorsque vous déplacez le projecteur, remettez le capuchon de lentille en place et rétractez les pieds réglables afin d'éviter d'endommager la lentille et le coffret. Si vous n'utilisez pas le projecteur pendant une période prolongée, rangez-le dans un étui adéquat pour le protéger.
Lorsque vous manipulez le projecteur, ne le laissez pas tomber et ne le cognez pas, ne lui faites pas subir de forces excessives et n'empilez aucun objet sur son coffret.



PRECAUTION POUR LE TRANSPORT DU PROJECTEUR

- Evitez absolument de laisser tomber ou de percuter le projecteur, sinon il pourrait subir des dommages ou présenter des anomalies de fonctionnement.
- Pour transporter le projecteur, utilisez un étui de transport adéquat.
- Ne confiez le transport du projecteur à un agent de transport qu'après l'avoir mis dans un étui de transport adéquat. Sinon, le projecteur risquerait d'être endommagé. Pour faire transporter le projecteur par un agent de transport, demandez conseil à votre revendeur.
- Ne rangez pas le projecteur dans son étui avant qu'il soit suffisamment refroidi.

Avis de la commission fédérale des communications

Remarque : Cet appareil a été testé et jugé conforme aux limites des appareils numériques de la classe B, conformément à l'article 15 des jugements FCC. Ces limites sont destinées à assurer une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans une installation résidentielle. Cet appareil produit, utilise et peut émettre de l'énergie de fréquence radio, et s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, il pourra produire des interférences affectant négativement les communications radio. Toutefois, il n'est pas garanti qu'aucune interférence ne se produira pas dans une installation particulière. Si cet appareil cause des interférences affectant négativement la réception des émissions de radio et de télévision, ce qui peut être déterminé en éteignant et en rallumant l'équipement, nous conseillons à l'utilisateur d'essayer de corriger les interférences en prenant une ou plusieurs des mesures suivantes:

– Modifier l'orientation de l'antenne de réception, ou la placer à un autre endroit.
– Eloigner l'équipement du récepteur.
– Brancher l'équipement à une prise sur un circuit différent de celui auquel le récepteur est connecté.
– Demander de l'aide au revendeur ou à un technicien de radio/télévision compétent.

L'utilisation d'un câble gainé est nécessaire pour que l'installation soit conforme aux limites de la classe B de la section B de l'article 15 des jugements FCC. N'effectuez aucun changement ou modification de l'équipement qui ne soit pas spécifié dans les instructions. Si vous effectuez de tels changements ou modifications, on pourra vous demander d'arrêter d'utiliser l'équipement.

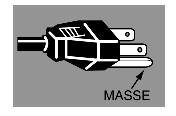
Numéro de modèle : PLC-XW57
Nom commercial : Sanyo
Partie responsible : SANYO FISHER COMPANY
Adresse : 21605 Plummer Street, Chatsworth, California 91311
N° de téléphone : (818)998-7322

NORMES DU CORDON D'ALIMENTATION SECTEUR

Le cordon d'alimentation secteur fourni avec ce projecteur est conforme aux normes d'utilisation du pays où vous l'avez acheté.

Cordon d'alimentation secteur pour les Etats-Unis et le Canada:

Le cordon d'alimentation secteur utilisé aux Etats-Unis et au Canada figure dans la liste des Underwriters Laboratories (UL) et est certifié par la Canadian Standard Association (CSA).
Le cordon d'alimentation secteur possède une fiche de ligne secteur avec mise à la masse. Ceci est un dispositif de sécurité qui garantit que la fiche est bien adaptée à la prise de courant. N'essayez pas de modifier ce dispositif de sécurité. Si vous ne pouvez pas introduire la fiche dans la prise, adressez-vous à votre électricien.



Cordon d'alimentation secteur pour le Royaume-Uni:

Ce cordon est déjà équipé d'une fiche moulée possédant un fusible, dont la valeur est indiquée sur la face de la broche de la fiche. Si vous devez remplacer le fusible, un fusible BS 1362 de même calibre approuvé par ASTA et portant la marque ASA doit être utilisé. Si le cache du fusible est détachable, n'utilisez jamais la fiche sans son cache.
Si vous avez besoin de remplacer le fusible, veillez à ce qu'il soit d'une couleur identique à celle que vous pouvez voir sur la face de la broche de la fiche (rouge ou orange). Vous pouvez vous procurer les caches de fusibles au service des pièces indiqué dans votre mode d'emploi. Si la fiche fournie n'est pas adaptée à votre prise de courant, veuillez la couper et la détruire.
Vous devez préparer correctement l'extrémité du cordon souple et fixer la fiche adéquate.
AVERTISSEMENT: IL EST DANGEREUX D'INTRODUIRE UNE FICHE DONT LE CORDON FLEXIBLE EST DENUDE DANS UNE PRISE DE COURANT SOUS TENSION.
The Wires in this mains lead are Les fils du cordon secteur de cet appareil possèdent des couleurs correspondant aux codes suivants:

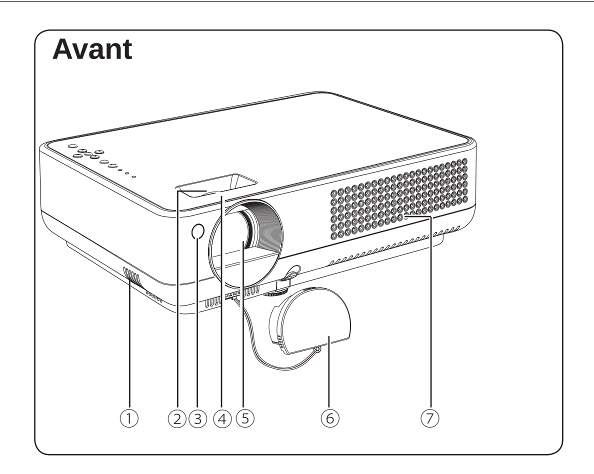
Vert et jaune .... Masse
Bleu .... Neutre
Brun .... Conducteur

Comme les couleurs des fils du cordon secteur de cet appareil peuvent ne pas correspondre aux marques de couleurs identifiant les bornes de votre fiche, procédez comme suit:
Le fil vert et jaune doit être connecté à la borne de la fiche marquée de la lettre E ou du symbole de masse de sécurité ⏚, ou colorée en vert ou en vert et jaune.
Le fil bleu doit être connecté à la borne marquée de la lettre N ou colorée en noir.
Le fil brun doit être connecté à la borne marquée de la lettre L ou colorée en rouge.
AVERTISSEMENT: CET APPAREIL DOIT ETRE MIS A LA MASSE.

LA PRISE DE COURANT DOIT ETRE INSTALLEE A PROXIMITE DE L'APPAREIL, ET ETRE FACILEMENT ACCESSIBLE.

Nom des composants et leurs fonctions

Avant



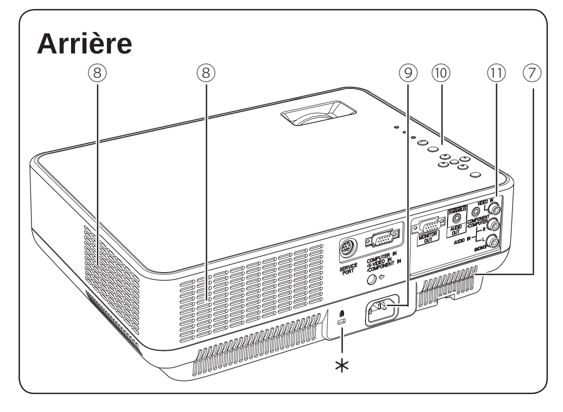
① **Haut-parleur**
② **Anneau de zoom (Borne)**
③ **Capteur de télécommande infrarouge**
④ **Anneau de mise au point(Avant)**
⑤ **Lentille de Projection**
⑥ **Couvercle de lentilles**

 **ATTENTION**

N'allumez pas le projecteur en laissant le capuchon de lentille en place. La haute température produite par le faisceau lumineux risque d'endommager le capuchon de lentille et de causer un incendie.

⑦ **Fente d'admission d'air**
⑧ **Fentes d'échappement**

Arrière

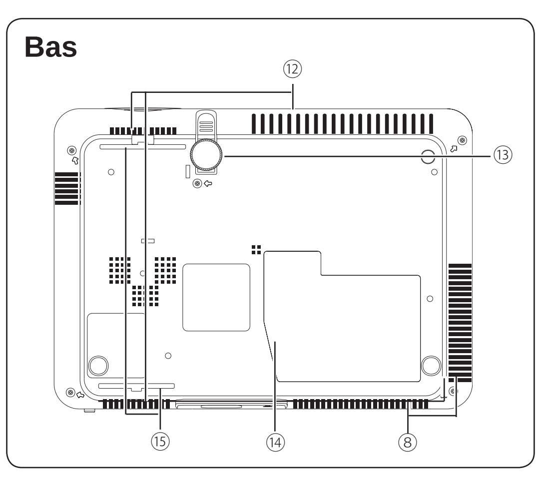


 **ATTENTION**

L'air chaud s'échappe de la fente d'échappement.
Ne pas placer d'objets sensibles à la chaleur à proximité de ce côté.

⑨ **Connecteur de cordon d'alimentation**
⑩ **Commandes supérieures et témoins**
⑪ **Bornes et connecteurs**

Bas

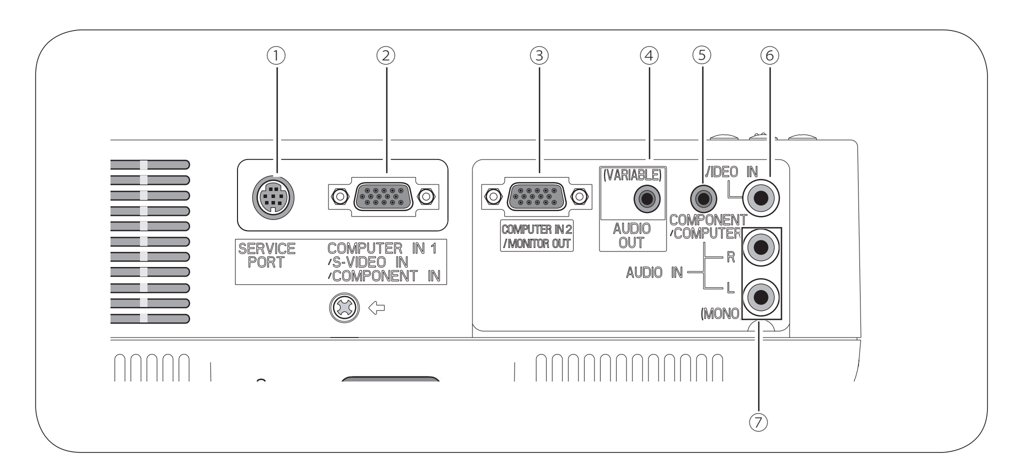


⑫ **Fente d'admission d'air (arrière et bas)**
⑬ **Pied réglable**
⑭ **Couvercle de lampe**
⑮ **Filtres à air**

∗ Logement de sécurité Kensington

Cette fente est utilisée pour le système antivol Kensington pour empêcher le vol du projecteur.
*Kensington est une marque déposée de ACCO Brands Corporation.

Borne arrière



① **SERVICE PORT**

Ce connecteur est utilisé pour effectuer des travaux d'entretien sur le projecteur.

② **COMPUTER IN 1 /S-VIDEO IN /COMPONENT IN**

Connectez le signal de sortie d'un ordinateur, une sortie vidéo à 21 broche péritel RVB, une sortie vidéo, une sortie S-VIDEO, ou une sortie vidéo composante à ce terminal. (p.15-17)

Lorsque le câble est de type long, il faut mieux utiliser cette borne, et non la borne COMPUTER IN 2 / MONITOR OUT.

③ **COMPUTER IN 2 / MONITOR OUT**

Cette borne est commutable, et peut être utilisée comme entrée d'ordinateur, équipement vidéo (component, S-vidéo ou scart à 21 broches RGB) ou sortie de moniteur.(p.15)
Configurez correctement la borne comme entrée d'ordinateur ou comme sortie de moniteur avant d'utiliser cette borne. (Cette borne émet des signaux analogiques par la borne COMPUTER IN 1/S-VIDEO IN/COMPONENT IN uniquement lorsqu' elle est utilisée comme sortie de moniteur.) (p.15, 45)

④ **AUDIO OUT (VARIABLE)**

Branchez un amplificateur audio extérieur à ce connecteur. (p.15 - 17)
Cette borne émet les sons par la borne AUDIO IN (⑤ ou ⑦).

⑤ **COMPONENT/ COMPUTER AUDIO IN**

Connectez la sortie audio (stéréo) d'un ordinateur ou un équipement vidéo connecté à ② à cette fiche. (p.15, 17)

⑥ **VIDEO IN**

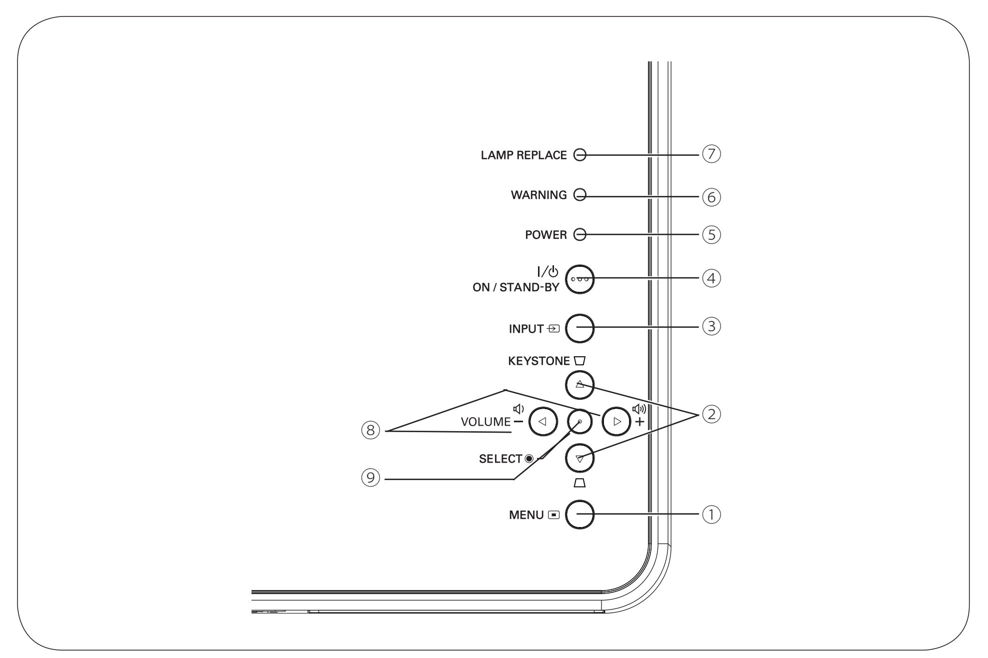
Branchez la sortie vidéo composite de l'équipement vidéo au connecteur VIDEO. (p.16)

⑦ **AUDIO IN**

Branchez la sortie audio de l'équipement vidéo connecté à ② ou ⑥ à ce connecteur.

(Lorsque la sortie audio est monaurale, branchez-la au connecteur L (MONO).) (p.16)

Commandes sur le projecteur



① **Touche MENU**

Utilisée pour ouvrir ou fermer le menu à l'écran. (p.20)

② **Touches de TRAPEZE (KEYSTONE)▲▼ ∗**

Corrige la déformation du trapèze. (p.22, 41)

③ **Touche d'ENTREE (INPUT)**

Utilisée pour sélectionner la source d'entrée. (p.25, 34, 35)

④ **Touche ALIMENTATION/VEILLE (POWER ON/STAND-BY)**

Utilisée pour allumer ou éteindre le projecteur. (p.18, 19)

⑤ **Témoin d'alimentation (POWER)**

–Ce témoin s'allume en rouge lorsque leprojecteur est en mode veille.
–Il s'allume en vert pendant les opérations.
–Il clignote en vert en mode d'extinction automatique.
–Clignote rouge pendant refroidir.

⑥ **Témoin d'alarme (WARNING)**

S'allume en rouge lorsque le projecteur détecte une anomalie. Il clignote aussi en rouge lorsque la température interne du projecteur s'élève au-delà des limites d'utilisation normale. (p.51, 61)

⑦ **Témoin de remplacement de la lampe (LAMP REPLACE)**

Ce témoin s'allume en jaune lorsque la durée de vie de la lampe du projecteur arrive à sa fin. (p.54, 61)

⑧ **Touches de volume +/- ∗**

Règlent le niveau du volume.(p.23)

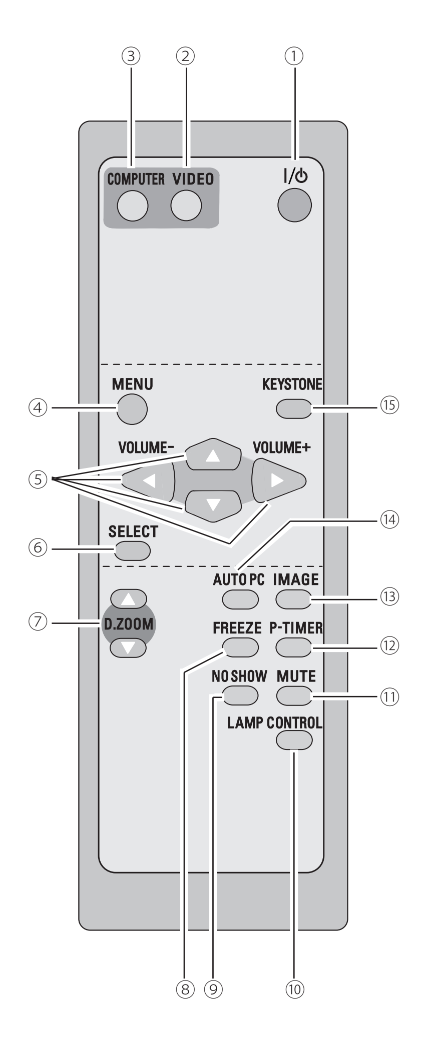
⑨ **Touche de SELECTION (SELECT)**

– Exécute l'élément sélectionné. (p.20)
– Agrandit/compresse l'image en mode de ZOOM DIGITAL. (p.33)

∗ **Touches de POINTAGE (▲▼◄►)**

② et ⑧ peuvent être utilisés comme pointage (▲▼◄►)
– Sélectionnent un élément ou règlent une valeur sur le menu à l'écran. (p.20)
– Effectuent un panning de l'image en mode de ZOOM DIGITAL +. (p.33)

Télécommande



① **Touche ALIMENTATION/VEILLE (POWER ON/ STAND-By)**
Utilisée pour allumer et éteindre le projecteur. (p.18, 19)

② **Touche de VIDEO**
Sélectionnez la source d'entrée VIDEO. (p.23, 34)

③ **Touche d'ORDINATEUR (COMPUTER)**
Sélectionnez la source d'entrée ORDINATEUR. (p.23, 25, 35)

④ **Touche de MENU**
Utilisée pour ouvrir ou fermer le menu à l'écran. (p.20)

⑤ **Touches de POINTAGE ▲▼◄► (VOLUME + / –)**
– Sélectionnent un élément ou règlent une valeur sur le menu à l'écran. (p.20)
– Effectuent un panning de l'image en mode de ZOOM DIGITAL +. (p.33)
– Règlent le niveau du volume. (Touches de POINTAGE ◄►) (p.23)

⑥ **Touche de SELECTION (SELECT)**
– Exécute l'élément sélectionné. (p.20)
– Agrandit/compresse l'image en mode de ZOOM DIGITAL. (p.33)

⑦ **Touches de ZOOM DIGITAL (D.ZOOM) ▲▼**
Agrandissement et réduction des images au zoom. (p.24, 33)

⑧ **Touche d'ARRET SUR IMAGE (FREEZE)**
Immobilise l'image. (p.23)

⑨ **Touche SANS IMAGE (NO SHOW)**
Eteint momentanément l'image sur l'écran. (p.24)

⑩ **Touche LAMP CONTROL**
Sélectionne un mode de lampe. (p.24, 47)

⑪ **Touche de COUPURE DU SON (MUTE)**
Coupe le son. (p.23)

⑫ **Touche de MINUTERIE (P-TIMER)**
Actionne la fonction de minuterie (P-timer). (p.24)

⑬ **Touche d'IMAGE**
Utilisée pour sélectionner les niveaux d'image. (p.24, 30, 37)

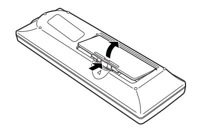
⑭ **Touche de REGLAGE PC AUTO (AUTO PC)**
Ajuste automatiquement l'image de l'ordinateur à son réglage optimal. (p.24, 27)

⑮ **Touche de TRAPEZE (KEYSTONE)**
Corrige la déformation du trapèze. (p.22, 41)

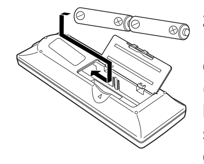
✓ Remarque:Pour garantir la sécurité des opérations, veuillez observer les précautions suivantes:
– Ne pliez pas, ne faites pas tomber et n'exposez pas la télécommande à l'humidité ou la chaleur.
– Pour le nettoyage, utilisez un chiffon doux et sec. N'appliquez pas de benzine, de diluant, de produit vaporisé ou de produit chimique sur la télécommande.

Installation des piles de la télécommande

1 Ouvrez le couvercle du compartiment des piles.

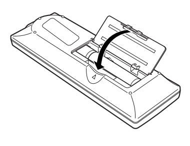


2 Installez des piles neuves dans le compartiment.



2 piles format AA
Pour assurer une bonne orientation des polarités (+ et –), veillez à ce que les bornes des piles soient fermement en contact avec les broches du logement.

3 Replacez le couvercle du compartiment des piles.



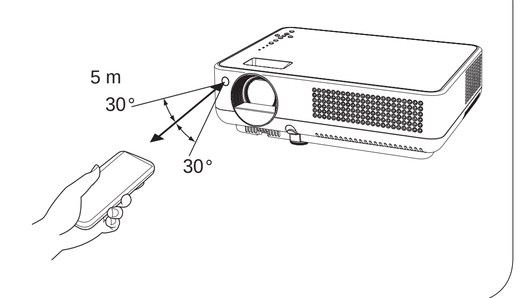


Pour vous assurer d'un fonctionnement correct, respectez les précautions suivantes.

- Utilisez des piles de type alcalin (2) AA ou LR6.
- Remplacez toujours les piles par jeux.
- N'utilisez pas une nouvelle pile avec une pile usée.
- Evitez tout contact avec de l'eau ou d'autres liquides.
- N'exposez pas les télécommandes à une humidité excessive ou à la chaleur.
- Ne faites pas tomber la télécommande.
- Si les piles ont fuit dans la télécommande, essuyez le compartiment des piles et installez nouvelles piles.
- Risque d'explosion si les piles sont remplacées par un type de piles incorrect.
- Jetez les piles usées conformément aux instructions.

Plage de fonctionnement

Dirigez la télécommande vers le projecteur (récepteur de télécommande infrarouge) lorsque vous appuyez sur une touche. La plage de fonctionnement maximale de la télécommande est de 5 m et 60° environ, de l'arrière ou de l'avant du projecteur.

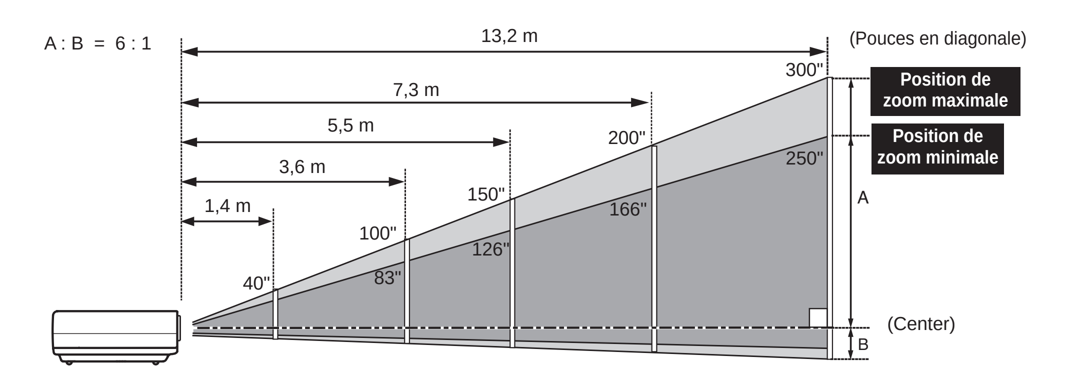


Positionnement du projecteur

Pour le positionnement du projecteur, reportez-vous aux illustrations ci-dessous. Le projecteur doit être placé horizontalement par rapport à l'écran plat.

✓Remarque:

- La luminosité de la salle a une grande influence sur la qualité de l'image. Il est conseillé de baisser l'éclairage ambiant pour obtenir des images plus belles.
- Les valeurs indiquées ci-dessous sont approximatives, et peuvent être différentes des valeurs réelles.



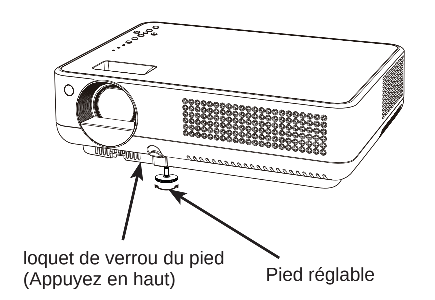
Taille d'écran (L x H) mm 4 : 3 rapports de côtés	40"	100"	150"	200"	300"
	813 x 610	2032 x 1524	3048 x 2286	4064 x 3048	6096 x 4572
Zoom (min)	1,7 m	4,4m	6,6m	8,8m	13,2m
Zoom (max)	1,4m	3,6m	5,5m	7,3m	11,0m

Pied réglable

L'angle de projection peut être réglé jusqu'à 10,0 degrés avec le pied réglable.

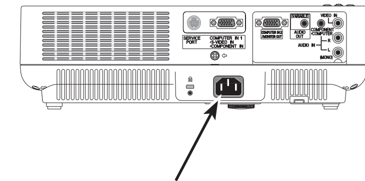
Appuyez sur le loquet de verrou du pied vers le haut pour relâcher le pied réglable. Pour bloquer le pied réglable à l'angle souhaité, relâchez le loquet. Tournez le pied réglable d'un côté à l'autre pour le réglage précis.

Pour corrige la déformation du trapèze, appuyez sur la bouton KEYSTONE sur la télécommande ou sélectionnez la trapèze dans le menu. (p. 22, 41)



Branchement du cordon d’alimentation secteur

Ce projecteur utilise une tension nominale d’entrée de 100-120 V CA ou 200-240 V CA. Et il sélectionne automatiquement la tension d'entrée correcte. Il est conçu pour fonctionner avec des systèmes d’alimentation monophasé avec conducteur neutre de prise de terre. Pour réduire les risques de décharge électrique, ne branchez pas le projecteur dans un autre type de système d’alimentation.
Si vous n’êtes pas certain du type de courant fourni, consultez votre revendeur ou la société de distribution d’électricité. Branchez le projecteur à l’équipement périphérique avant d’allumer le projecteur. (Pour plus de détails concernant les branchements, reportez-vous aux pages 15 - 17.)



Branchez le cordon d’alimentation secteur (fourni) au projecteur.



ATTENTION

La prise de courant doit se trouver à proximité de cet appareil et être facilement accessible.

✓Remarque:
Par mesure de sécurité, débranchez le cordon d’alimentation secteur lorsque vous n’utilisez pas l’appareil. Lorsque ce projecteur est raccordé à une prise de courant par le cordon d’alimentation secteur, l’appareil est en mode d’attente et consomme une petite quantité de courant.

REMARQUE CONCERNANT LE CORDON D’ALIMENTATION

Le cordon d'alimentation CA doit être conforme aux normes du pays où vous utilisez le projecteur. Vérifiez le type de fiche secteur en vous référant au tableau ci-dessous; il faut utiliser le cordon d’alimentation secteur adéquat. Si le cordon d’alimentation secteur fourni n’est pas adapté à la prise secteur, adressez-vous à votre revendeur.

Côté projecteur	Côté prise secteur		
	Pour les Etats-Unis et le Canada	Pour l’Europe continentale	Pour le Royaume-Uni
Vers le connecteur du cordon d’alimentation du projecteur.	Masse Vers la prise secteur. **(120 V CA)**	Vers la prise secteur. **(200 - 240 V CA)**	Vers la prise secteur. **(200 - 240 V CA)**

Branchement à un ordinateur

Câbles utilisés pour la connexion
- Câbles VGA (Mini D-sub à 15 broches) (Un seul câble est fourni)
- Câbles audio (Mini fiche : Stéréo)

(Tous les câbles ne sont pas fournis avec ce projecteur.)

Appareil audio exterieur

Sortie audio

Sortie du moniteur

Sortie du moniteur ou Entrée du moniteur

Entrée audio

Câble VGA

Câble VGA

Câble audio (stéréo)

Câble audio (stéréo)

COMPUTER IN 1 /S-VIDEO IN /COMPONENT IN

COMPUTER IN 2 /1MONITOR OUT

AUDIO OUT (stéréo)

COMPONENT /COMPUTER AUDIO IN

✓**Remarque:**
- Entrez le son au terminal COMPONENT/ COMPUTER AUDIO IN lors de l'utilisation du terminal COMPUTER IN /S-VIDEO IN/ COMPONENT IN.
- Lorsque vous la sortie AUDIO OUT est brancher-dans, le haut-parleur intégré du projecteur estdéconnecté.


Débranchez les cordons d'alimentation du projecteur et des équipements externes de la prise de courant alternatif avant de connecter les câbles.

Branchement à un équipement vidéo

Câbles utilisés pour la connexion
- Câble vidéo et audio (RCA x 3)
- Câble S-Vidéo
- Câble S-Vidéo- VGA
- Câble audio (RCA x 2)

(Tous les câbles ne sont pas fournis avec ce projecteur.)

Sortie S-Vidéo

Sortie vidéo composite et audio

(R) (L)

(R) (L) (Vidéo)

Appareil audio exterieur

Câble S-Vidéo

Câbles audio

Câble vidéo et audio

Entrée audio

Câble S-Vidéo- VGA

COMPUTER IN 1/ S-VIDEO IN/ COMPONENT IN

(R) (L)

(R) (L) (Vidéo)

AUDIO IN VIDEO IN

Câble audio

AUDIO OUT (stereo)

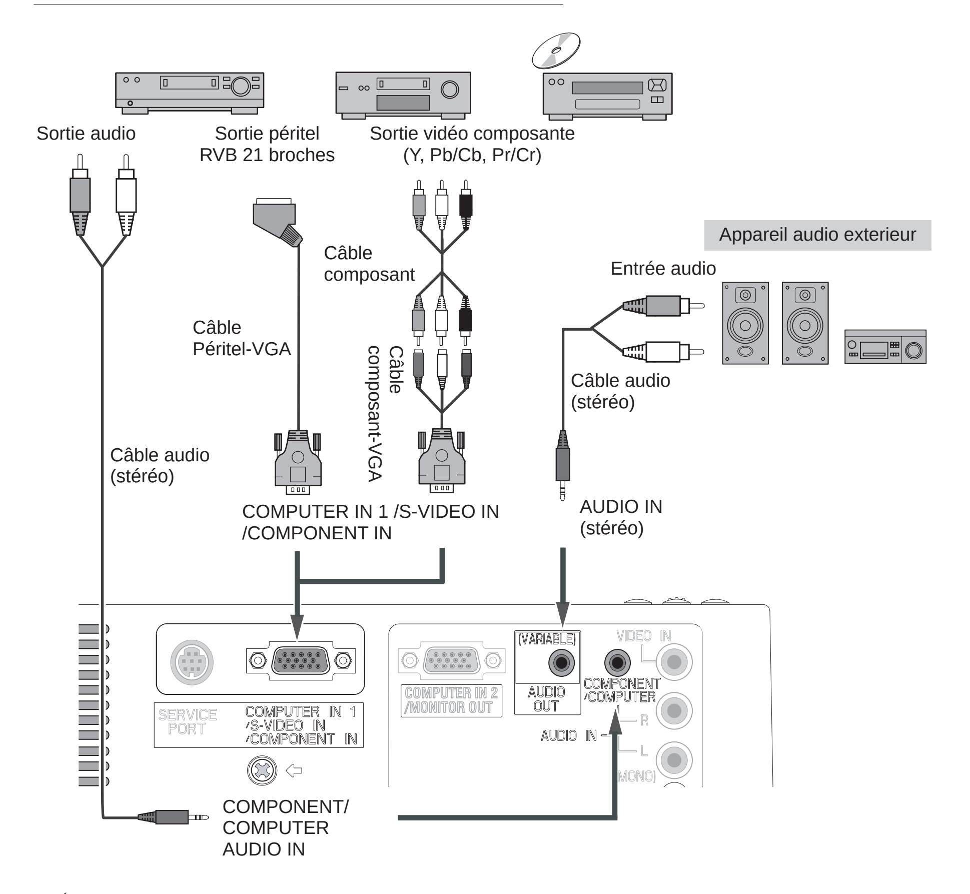
✓**Remarque:**
- Lorsque vous la sortie AUDIO OUT est brancher-dans, le haut-parleur intégré du projecteur estdéconnecté.
- Voir la page 64 pour commander les câbles en option.


Débranchez les cordons d'alimentation du projecteur et des équipements externes de la prise de courant alternatif avant de connecter les câbles.

Branchement à un équipement vidéo component et RGB(Scart)

Câbles utilisés pour la connexion
- Câbles audio (Mini fiche : stéréo)
- Câble Péritel-VGA
- Câble composant
- Câble composant-VGA

(Tous les câbles ne sont pas fournis avec ce projecteur.)



✓**Remarque:**
- Lorsque vous la sortie AUDIO OUT est brancher-dans, le haut-parleur intégré du projecteur estdéconnecté.
- Les signaux vidéo scart à 21 broches RGB ne peuvent pas être émis par la borne OUTPUT.
- Voir la page 64 pour commander les câbles en option.

⚠ Débranchez les cordons d'alimentation du projecteur et des équipements externes de la prise de courant alternatif avant de connecter les câbles.

Mise sous tension du projecteur

1 Accomplir tous les branchements périphériques (avec l'ordinateur, le magnétoscope, etc.) avant d'allumer le projecteur.

2 Branchez le cordon d'alimentation secteur du projecteur dans une prise secteur. Ouvrez le couvercle de la lentille.

3 Appuyez sur le touche POWER ON/STAND-BY sur le panneau de commande supérieur ou la télécommande. Le témoin POWER devient vert, et les ventilateurs s'enclenchent. L'affichage de préparatifs apparaît sur l'écran et le compte à rebours commence.

4 Une fois le compte à rebours terminé, la source d'entrée sélectionnée en dernier et l'icône d'état du mode de lampe (reportez-vous à la page 47) apparaissent sur l'écran.

Si le projecteur est verrouillé avec un code PIN, la boîte de dialogue Entrée du code PIN apparaît. Entrez le code PIN comme indiqué ci-dessous.

Entrez un code PIN

Sélectionnez un chiffre en appuyant sur les touches de POINTAGE ▲▼ et ensuite en appuyant sur les touches de POINTAGE ► fixez le chiffre et déplacez le. Le chiffre sera changé en "✳". Si vous avez fixé un chiffre incorrect, placez le pointeur sur le chiffre à corriger en appuyant sur la touche de POINTAGE ◄, et puis sélectionnez le chiffre correct en appuyant sur les touches de POINTAGE ▲▼.

Répétez cette étape pour accomplir l'entrée d'un numéro à quatre chiffres.
"1234" a été réglé comme code PIN initial à l'usine.

Une fois que le numéro à quatre chiffres est fixé, le pointeur vient se placer sur "Installer" en appuyant sur la touche de POINTAGE ►. Appuyez sur la touche SELECTION afin de pouvoir commencer à utiliser le projecteur.

Si vous avez entré un code PIN incorrect, "Code PIN" et le nombre (✳✳✳✳) deviendra rouge. Entrez à nouveau le code PIN.

Qu'est-ce qu'un code PIN?

Un code PIN (Numéro d'Identification Personnel) est un code de sécurité utilisant un numéro d'identification personnel qui permet à la personne qui le connaît d'utiliser le projecteur. En établissant un code PIN, les personnes autres que les utilisateurs spécifiés ne pourront pas utiliser le projecteur.

Un code PIN est un numéro à quatre chiffres. Pour plus de détails concernant l'opération de verrouillage du projecteur avec votre code PIN, reportez-vous à la rubrique Fonction de Verrouillage par code PIN dans la section Réglages aux pages 48 et 49.



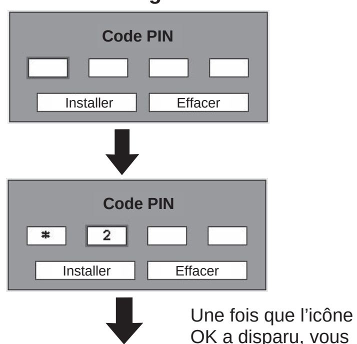
L'affichage de préparatifs disparaît après 30 secondes.

Source d'entrée sélectionnée et mode de Lampe



(reportez-vous à la page 47.)

Boîte de dialogue Entrée du code PIN



Une fois que l'icône OK a disparu, vous pouvez utiliser le projecteur.

✓**Remarque:**

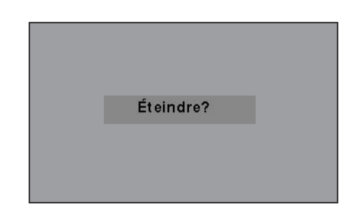
- Lorsque la fonction de Recherche d'entrée est réglée sur On1 ou On2, le signal d'entrée sera recherché automatiquement (p. 45)
- Lorsque la fonction de Sélection logo est hors circuit, le logo n'apparaît pas sur l'écran. (p. 42)
- Lorsque "Arrêt capte.à reb." ou "Désactivé" est sélectionné dans la fonction Affichage, le compte à rebours n'apparaît pas sur l'écran. (p. 42)
- Pendant la durée du compte à rebours, toutes les opérations sont inutilisables.
- Si vous n'entrez pas le numéro de code PIN correct pendant 3 minutes après que la boîte de dialogue du code PIN soit apparue, le projecteur s'éteindra automatiquement.



PRECAUTION D'UTILISATION DU CODE PIN
Si vous oubliez votre code PIN, il ne sera plus possible de mettre le projecteur en marche. Etablissez un nouveau code PIN avec le plus grand soin, écrivez-le dans la colonne à la page 66 de ce manuel, et conservez-le à portée de main. Si vous perdez ou oubliez le code PIN, adressez-vous à votre revendeur ou à un centre de service.

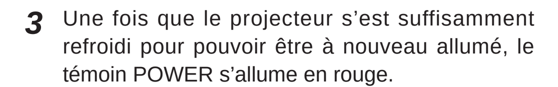
Mise hors tension du projecteur

1 Appuyez sur la touche POWER ON/STAND-BY de la télécommande ou du projecteur; le message “Éteindre?” apparaît sur l’écran.



Le message disparaît après 4 secondes.

2 Appuyez à nouveau sur la touche POWER ON/STAND-BY pour éteindre le projecteur. Le témoin POWER se met à clignoter en rouge, et les ventilateurs de refroidissement continuent à fonctionner. (Vous pouvez sélectionner le niveau du silence de ventilateur et de la vitesse de rotation. Reportez-vous à la page 50.)
A ce moment vous pouvez débranchez le cordon d'alimentation CA même si les ventilateurs fonctionnent toujours.



3 Une fois que le projecteur s’est suffisamment refroidi pour pouvoir être à nouveau allumé, le témoin POWER s’allume en rouge.



POUR CONSERVER LA DUREE DE VIE DE LA LAMPE, ATTENDEZ AU MOINS CINQ MINUTES AVANT D’ETEINDRE LA LAMPE APRES L’AVOIR ALLUMEE.



NE FAITES PAS FONCTIONNER LE PROJECTEUR CONTINELLEMENT SANS AUCUNE INTERUPTION.L’UTILLISATION CONTINUE RISQUE DE DIMINUER LA DURÉE DE VIE DE LA LAMPE.ETEIGNEZ LE PROJECTEUR ET LAISSEZLE ÉTEINT PENDANT ENVIRON UNE HEURE PAR 24 HEURES.

✓**Remarque:**

- Lorsque la fonction de Démarrage rapide est activée, le projecteur est allumé automatiquement en connectant simplement le cordon d’alimentation secteur à une prise secteur. (p.47)
- La vitesse de fonctionnement des ventilateurs change en fonction de la température interne du projecteur.
- Ne rangez pas le projecteur dans son étui avant qu’il soit suffisamment refroidi.
- Si le témoin WARNING clignote ou s’allume en rouge, reportez vous à la section “Témoin WARNING” à la page 51.
- Pendant que le témoin POWER clignote, le refroidissement de la lampe est en cours et il est impossible d’allumer le projecteur. Attendez que le témoin POWER soit devenu rouge avant de rallumer le projecteur.
- Le ventilateur cessera de tourner directement si vous débranchez le cordon d’alimentation secteur immédiatement après avoir éteint le projecteur.
- Il sera possible d’allumer le projecteur après que le témoin POWER soit devenu rouge. Le délai d’attente pour redémarrer le projecteur sera réduit lorsque le traitement de mise hors tension normal pour le refroidissement par ventilateur est terminé, en comparaison du délai nécessaire lorsque vous débranchez le cordon d’alimentation secteur immédiatement après avoir éteint le projecteur.

Utilisation du menu à l'écran

Vous pouvez régler ou configurer le projecteur en utilisant le menu à l'écran. Pour plus de détails concernant les réglages et la procédure de configuration, reportez-vous aux pages suivantes.

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l'écran.

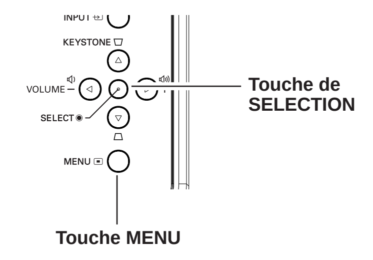
2 Appuyez sur les touches de POINTAGE ◄► pour sélectionner l'icône du MENU à régler.
Appuyez sur les touches de POINTAGE ▲▼ pour sélectionner un élément à régler.

3 Appuyez sur la touche de SELECTION pour faire apparaître les données de l'élément. Appuyez sur les touches de POINTAGE ◄► pour régler les données. Pour plus de détails concernant les réglages respectifs, reportez-vous aux pages suivantes.

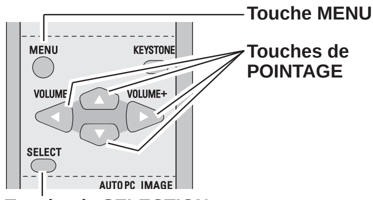
Pour fermer le menu à l'écran, appuyez à nouveau sur la touche MENU.

✓**Remarque:**
L'élément sélectionné ne sera opérationnel que quand vous aurez appuyé sur la touche de SELECTION.

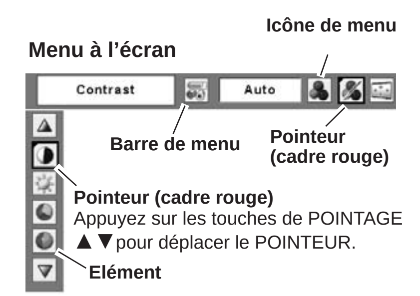
Commandes sur le projecteur

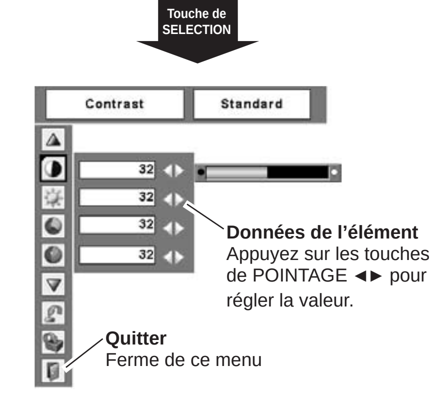


Télécommande



Menu à l'écran





Barre de menu

Pour plus de détails concernant les fonctions, reportez-vous à l'Arborescence des menus aux pages 59 et 60.

Pour la source d'ordinateur

Fenêtre de guide
Fait apparaître le menu sélectionné sur le menu à l'écran.

Menu SYSTEME D'ORDINATEUR
Utilisé pour sélectionner un système d'ordinateur. (p.26)

Menu SELECTION D'IMAGE
Utilisé pour sélectionner le niveau des images entre Dynamique, Standard, Naturel, Tableau d'école (Vert) ou Image 1 à 4. (p.30)

Menu ECRAN
Utilisé pour régler la taille de l'image. [Normal / Vrai / Large / Plein / Zoom digital +/–] (p.32, 33)

Menu REGLAGE
Utilisé pour établir les configurations de fonctionnement du projecteur. (p.41 - 50)

Entrée SVGA 1

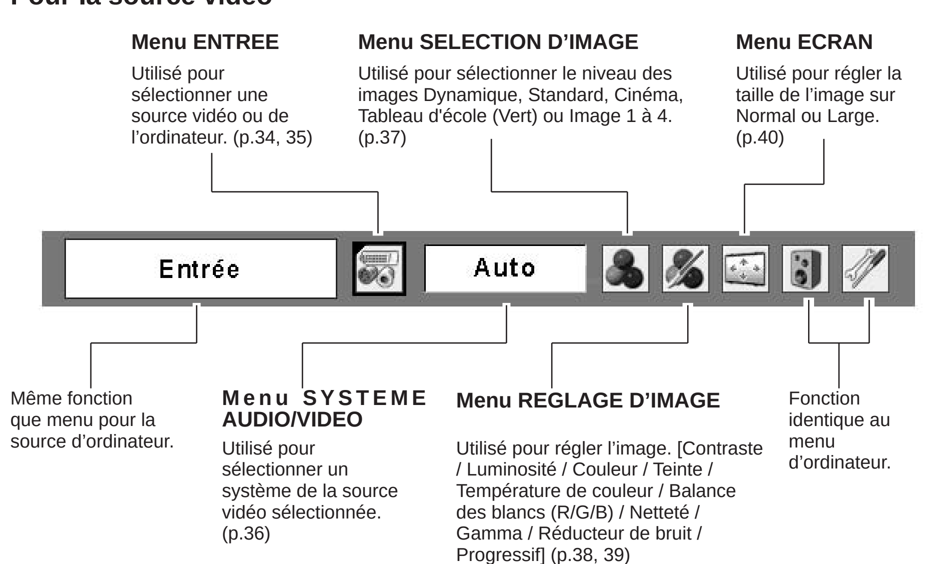
Menu ENTREE
Utilisée pour sélectionner la source de l'ordinateur ou vidéo. (p.25)

Menu REGLAGE D'ORDINATEUR
Utilisé pour régler les paramètres correspondant au format de signal d'entrée. (p.27 - 29)

Menu REGLAGE D'IMAGE
Utilisé pour régler l'image de l'ordinateur. [Contraste / Luminosité / Température de couleur / Balance des blancs (R/G/B) / Netteté / Gamma] (p.31, 32)

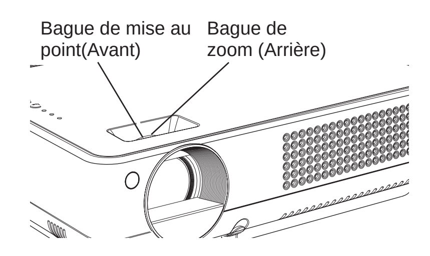
Menu SON
Utilisé pour régler ou pour couper le volume. (p.23)

Pour la source vidéo



Réglage du zoom et de la mise au point

Tournez la bague de zoom pour agrandir ou réduire l'image au zoom.
Tournez la bague de mise au point pour régler la mise au point de l'image projetée.



Correction du trapèze

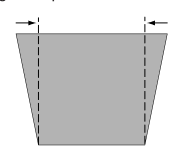
Si une image projetée a une distorsion trapézoïdale, corrigez l'image avec le réglage distorsion trapézoïdale. Elle n'est pas disponible sur l'écran d'affichage à l'écran affiché.

Appuyez sur le touche KEYSTONE ▲▼ sur le panneau de commande ou les touches KEYSTONE de la télécommande. La boîte de dialogue Trapèze s'affiche. Corrigez la distorsion en trapèze en appuyant sur les touches KEYSTONE ▲▼ sur le panneau de commande supérieur ou le touche de pointage ▲▼de la télécommande. Le réglage de la correction trapézoïdale peut être mémorisé. (page 41)

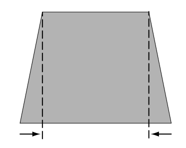
Trapèze 

- Les flèches blanches indiquent qu'il n'y a aucune correction.
- Une flèche rouge indique le sens de la correction.
- La flèche disparaît sur la correction maximum.
- Si vous appuyez à nouveau sur la touche KEYSTONE du projecteur ou de la télécommandedependant que la boîte de dialogue du Trapèze est affichée, le réglage du trapèze sera annulé.
- La plage réglable peut être limitée selon le signal d'entrée.

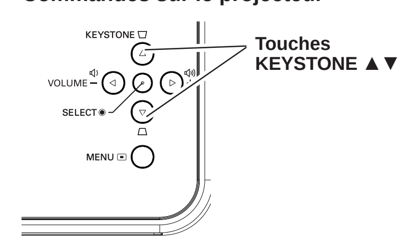
Appuyez sur le touche KEYSTONE ▲ ou le touche de pointage ▲ pour réduire la largeur supérieure.



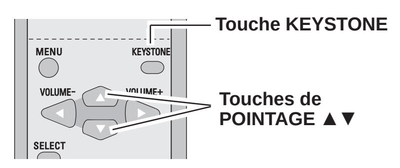
Appuyez sur le touche KEYSTONE ▼ ou le touche de pointage ▼ pour réduire la largeur inférieure.



Commandes sur le projecteur



Télécommande



Réglage du son

Opération directe

Volume

Appuyez sur la touche VOLUME +/– du projecteur ou de la télécommande pour régler le volume. La zone de dialogue du volume apparaît sur l'écran pendant quelques secondes.

Supp. son

Appuyez sur la touche MUTE des télécommandes pour couper le son. Pour rétablir le son à son niveau précédent, appuyez à nouveau sur la touche MUTE ou appuyez sur la touche VOLUME +/–. La fonction Supp. son affecte aussi le connecteur AUDIO OUT.

Opération par Menu

1. Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l'écran. Appuyez sur les touches de POINTAGE ◄► pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône du menu SON.
2. Appuyez sur les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer un pointeur à cadre rouge sur l'élément que vous voulez régler, puis appuyez sur la touche de SELECTION.



Volume

Appuyez sur la touche de POINTAGE ► pour augmenter volume, et appuyez sur la touche de POINTAGE ◄ pour diminuer le volume.



Supp. son

Appuyez sur les touches de POINTAGE ◄► pour couper le son. L'affichage de la boîte de dialogue passe sur "On" et le son est coupé. Pour rétablir le son à son niveau précédent, appuyez à nouveau sur les touches de POINTAGE ◄►.

Fonctionnement de la télécommande

Pour certaines opérations utilisées fréquemment, il est conseillé d'utiliser la télécommande.
Vous pouvez effectuer l'opération voulue en appuyant simplement sur l'une des touches, sans avoir à afficher le menu à l'écran.

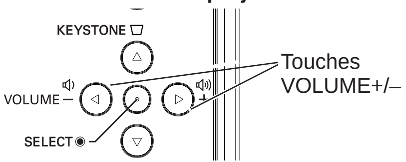
Touche COMPUTER / VIDEO

Appuyez sur la touche COMPUTER ou VIDEO de la télécommande pour sélectionner la source d'entrée. Pour plus de détails, reportez-vous aux pages 25, 34, 35.

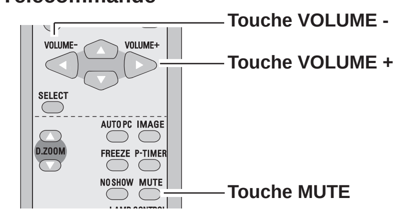
Touche FREEZE

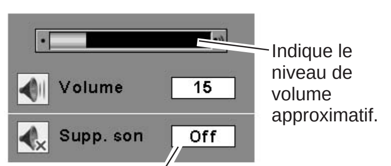
Appuyez sur la touche FREEZE de la télécommande pour immobiliser l'image sur l'écran. Pour annuler la fonction de arrêt sur image, appuyez de nouveau sur la touche FREEZE ou appuyez sur n'importe quelle autre touche.

Commandes sur le projecteur



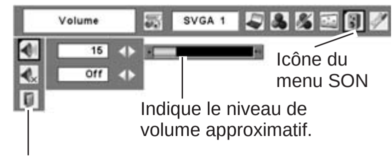
Télécommande



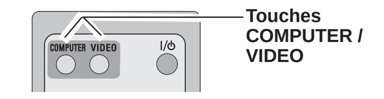


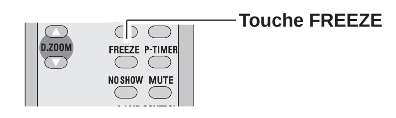
Appuyez sur la touche MUTE pour mettre la fonction de coupure du son en ou hors circuit. L'affichage disparaît après 4 secondes.

Menu SON



Télécommande





✓**Remarque:**

Pour plus de détails concernant les autres touches, reportez-vous à la page suivante.

Touche AUTO PC

Pour utiliser la fonction Réglage PC auto., appuyez sur la touche AUTO PC de la télécommande. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 27.

Touches D.ZOOM

Appuyez sur les touches D.ZOOM de la télécommande pour agrandir et réduire les images au zoom. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 33.

Touche NO SHOW

Appuyez sur la touche NO SHOW de la télécommande pour faire apparaître une image entièrement noire. Pour retourner à la normale, appuyez de nouveau sur la touche NO SHOW ou appuyez sur n'importe quelle autre touche. Lorsqu'une image projetée est capturée et établie comme “Utilisateur” dans la Sélection logo (p.42), l'écran change comme suit à chaque pression sur la touche NO SHOW.

image noire → image capturée → image normale →.....

Touche KEYSTONE

Pour plus de détails, reportez-vous à la page 22.

Touche IMAGE

Appuyez sur la touche IMAGE de la télécommande pour sélectionner un niveau d'image voulu sur l'écran. Pour plus de détails, reportez-vous aux pages 30, 37.

Touche P-TIMER

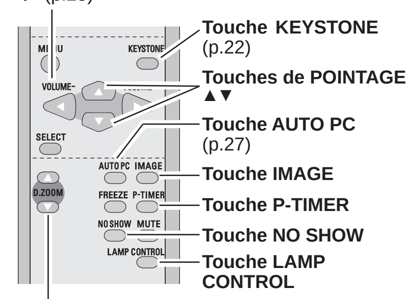
Appuyez sur la touche P-TIMER de la télécommande. L'affichage de la minuterie “00:00” apparaît sur l'écran et la minuterie commence à compter le temps (00:00 - 59:59).
Pour arrêter la minuterie, appuyez sur la touche P-TIMER. Ensuite, appuyez à nouveau sur la touche P-TIMER pour annuler la fonction de minuterie.

Touche LAMP CONTROL

Appuyez sur la touche LAMP CONTROL de la télécommande pour sélectionner le mode de lampe voulu pour changer la luminosité de l'écran.

- Normal .... Luminosité normale.
- Auto .... Luminosité contrôlée en fonction du signal d'entrée.
- Mode eco... diminue la luminosité, réduit la consommation de courant de lampe, et allonge la durée de vie de la lampe.

Télécommande



✓**Remarque:**
Pour les autres touches, reportez-vous à la page précédente.



Le message disparaît après 4 secondes.



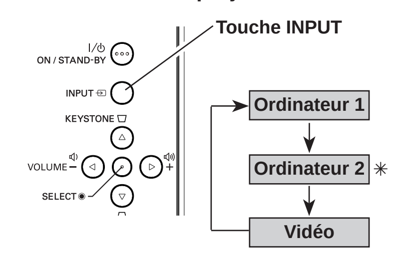
Affichage de Programmateur P

Sélection de la source d'entrée

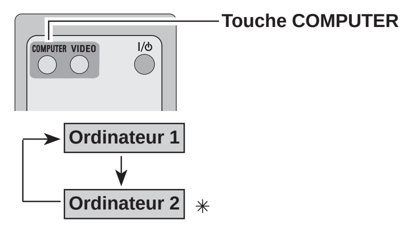
Opération directe

Choisissez Ordinateur 1 ou Ordinateur 2 en appuyant sur le touche INPUT sur le panneau de commande ou le touche COMPUTER de la télécommande. Avant d'utiliser ces touches, la source d'entrée correcte doit être sélectionnée à travers le fonctionnement de Menu comme décrit ci-dessous.

Commandes sur le projecteur



Télécommande



✳ Reportez-vous à la Remarque en bas de cette page.

Opération par Menu

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l'écran. Appuyez sur les touches de POINTAGE ◄► pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône du menu ENTREE.

2 Appuyez sur la touches de POINTAGE ▲▼ pour placer le pointeur à flèche rouge soit sur Ordinateur 1 ou Ordinateur 2, puis appuyez sur la touche de SELECTION.

3 Une fois que le menu de sélection de source est apparu pour l'Ordinateur 1, placez le pointeur sur RGB puis appuyez sur la touche de SELECTION.

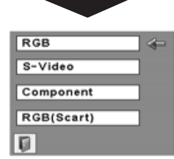
Menu ENTRÉE

Icône du menu ENTRÉE



Placez un pointeur (flèche rouge) sur Ordinateur puis appuyez sur la touche de SELECTION.

Menu sélectionner la source



Placez le pointeur sur RGB puis appuyez sur la touche de SELECTION.

✓**Remarque:**

- Lorsque la fonction de Recherche d'entrée est réglée sur On1 ou On2, le signal d'entrée sera recherché automatiquement (p.45)
- L'ordinateur 2 n'est pas montré quand le borne COMPUTER IN 2/ MONITOR OUT est placé comme sortie de moniteur. (p.45)
- L'ordinateur 2 (COMPUTER IN 2/ MONITOR OUT) peut accepter seulement le signal de RGB.

Menu ENTRÉE



Sélection du système d’ordinateur

Ce projecteur s’accorde automatiquement sur différents types d’ordinateurs basés sur VGA, SVGA, XGA, SXGA, WXGA ou UXGA grâce à son système de multibalayage et à son Réglage PC auto. Si Ordinateur est sélectionné comme source de signal, ce projecteur détecte automatiquement le format du signal et s’accorde pour projeter une image correcte sans qu’il soit nécessaire d’effectuer d’autres réglages. (Les formats de signal disponibles dans ce projecteur sont indiqués à la page 62.)

Il est possible qu’un des messages suivants apparaisse lorsque:

Auto Lorsque le projecteur ne peut pas reconnaître le signal connecté comme système d’ordinateur disponible dans ce projecteur, la fonction de Réglage PC auto est actionnée pour régler le projecteur et le message “Auto” apparaît sur l’icône du menu SYSTEME D’ORDINATEUR. Lorsque l’image n’est pas produite correctement, il faut effectuer un réglage manuel. (p.28, 29)

---- Aucun signal d’entrée ne parvient de l’ordinateur. Vérifiez si le branchement de l’ordinateur au projecteur est bien correcte. (“Guide de dépannage” p.56)

Mode 1 Réglage préréglé d’utilisateur dans le menu REGLAGE D’ORDINATEUR. Les données de réglage peuvent être mémorisées en Mode 1 ~ 5. (p.28, 29)

SVGA 1 L’un des systèmes d’ordinateur disponible dans ce projecteur est choisi. Le projecteur choisit un système adéquat disponible dans le projecteur et l’affiche.

*Les modes Mode 1 et SVGA 1 sont donnés à titre d’exemples.

Menu SYSTEME D’ORDINATEUR



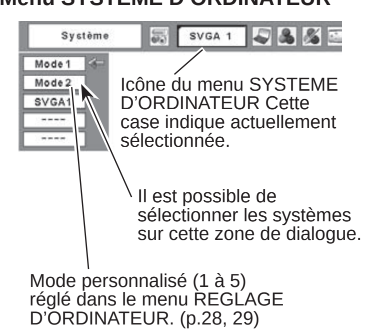
Sélection manuelle du système d’ordinateur

Vous pouvez aussi sélectionner manuellement le SYSTEME D’ORDINATEUR.

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l’écran. Appuyez sur les touches de POINTAGE ◄► pour placer un pointeur à cadre rouge sur l’icône du menu SYSTEME D’ORDINATEUR.

2 Appuyez sur les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer un pointeur à flèche rouge sur le système que vous voulez régler, puis appuyez sur la touche de SELECTION.

Menu SYSTEME D’ORDINATEUR



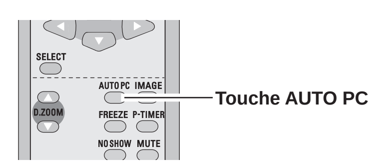
Réglage PC Auto

La fonction Réglage PC auto. permet de régler automatiquement les éléments Synchro fine, Total de points, Horizontal et Vertical pour s'adapter à votre ordinateur. La fonction Réglage PC auto. peut être utilisée comme suit.

Opération directe

Vous pouvez actionner directement la fonction Réglage PC auto. en appuyant sur la touche AUTO PC de la télécommande.

Télécommande



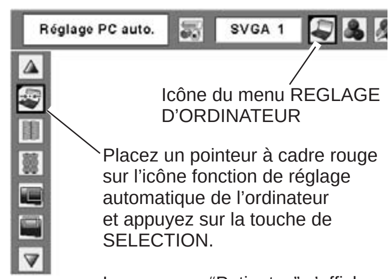
Opération par Menu

 **Réglage PC auto.**

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l'écran. Appuyez sur les touches de POINTAGE ◄► pour placer un pointeur à cadre rouge sur l'icône menu REGLAGE D'ORDINATEUR.

2 Appuyez sur les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer un pointeur à cadre rouge sur l'icône fonction de réglage automatique de l'ordinateur, puis appuyez deux fois sur la touche de SELECTION.

Menu REGLAGE D'ORDINATEUR



Mémorisation des données de réglage:
Les paramètres de réglage de fonction de réglage automatique de l'ordinateur peuvent être mémorisés dans le projecteur. Lorsque les paramètres ont été mémorisés, le réglage peut être effectué simplement en sélectionnant Mode dans le menu SYSTEME D'ORDINATEUR (p.26). Reportez-vous à la section "Mémoriser" à la page 29.

✓**Remarque:**
- Sur certains ordinateurs, les éléments Synchro fine, Total de points, Horizontal et Vertical ne peuvent pas être réglés complètement par cette fonction de Réglage PC auto. Lorsque cette fonction ne permet pas d'obtenir une image correcte, il faut effectuer des réglages manuels. (p.28, 29)
- Il est impossible d'utiliser le Réglage PC auto lorsque 480i, 575i, 480p, 575p, 720p, 1035i ou 1080i sont sélectionnés dans le menu SYSTEME D'ORDINATEUR. (p.26)

Réglage manuel de l’ordinateur

Certains ordinateurs utilisent des formats de signaux spéciaux sur lesquels le système de multibalayage de ce projecteur peut ne pas s’accorder. Ce projecteur possède une fonction de Réglage manuel d’ordinateur vous permettant de régler précisément plusieurs paramètres pour s’adapter à ces formats de signaux. Ce projecteur possède 5 zones de mémoire indépendantes permettant de mémoriser ces paramètres réglés manuellement. Vous pouvez ainsi rappeler le réglage pour un ordinateur particulier lorsque vous l’utilisez.

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l’écran. Appuyez sur les touches de POINTAGE ◄► pour placer un pointeur à cadre rouge sur l’icône menu REGLAGE D’ORDINATEUR.

2 Appuyez sur les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer un pointeur à cadre rouge sur l’élément que vous voulez régler, puis appuyez sur la touche de SELECTION. La boîte de dialogue de réglage apparaît. Appuyez sur les touches de POINTAGE◄► pour régler la valeur.

Synchro fine

Appuyez sur les touches de pointage ◄► pour éliminer le scintillement de l'image affichée. (De 0 à 31)

Total de points

Appuyez sur les touches de pointage ◄► pour régler le nombre de points total dans une période horizontale pour correspondre à votre image PC.

Horizontal

Réglez la position horizontale de l’image. Appuyez sur les touches de POINTAGE ◄► pour régler la position.

Vertical

Réglez la position verticale de l’image. Appuyez sur les touches de POINTAGE ◄► pour régler la position.

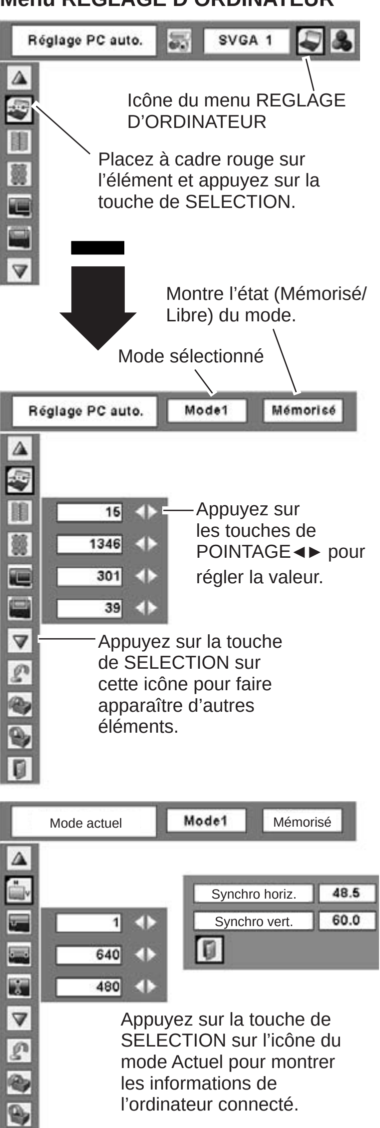
Mode actuel

Appuyez sur la touche de SELECTION pour faire apparaître les informations de l’ordinateur connecté.

Clamp

Appuyez sur les touches de pointage ◄► pour régler le niveau d'alignement. Lorsque l’image contient des barres foncées, essayez d’effectuer ce réglage.

Menu REGLAGE D’ORDINATEUR





Surface affich. Horiz.

Appuyez sur les touches de pointage ◄► pour régler la zone horizontale affichée par le projecteur.



Surface affich. Vert.

Appuyez sur les touches de pointage ◄► pour régler la zone verticale affichée par le projecteur.



Reset

Pour réinitialiser les données réglées, sélectionnez Reset et appuyez sur la touche de SELECTION. Une boîte de confirmation apparaît alors; sélectionnez [Oui]. Tous les réglages seront remis à leur valeur précédente.



Libre

Pour effacer les données stockées, sélectionnez Mode libre et appuyez sur le touche SELECTION. Placez le pointeur à cadre rouge sur le Mode que vous voulez effacer, puis appuyez sur la touche de SELECTION.



Mémoriser

Pour mémoriser des données de réglage, placez le pointeur à cadre rouge sur l'icône Mémoriser puis appuyez sur la touche de SELECTION. Placez le pointeur à flèche rouge sur l'un quelconque des modes 1 à 5 sur lequel vous voulez effectuer la mémorisation, puis appuyez sur la touche de SELECTION.

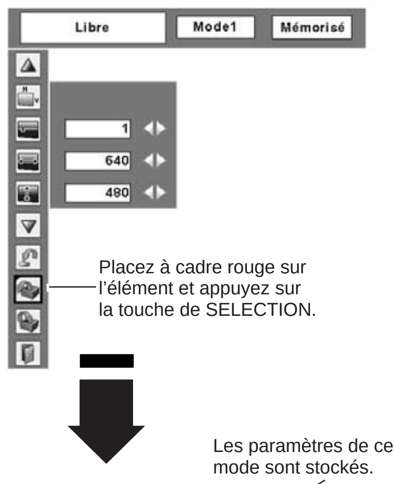


Quitter

Ferme le menu REGLAGE D'ORDINATEUR.

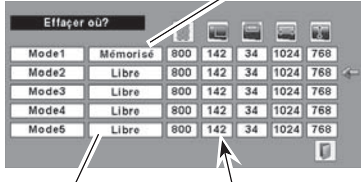
✓**Remarque:**

Il est impossible de sélectionner Surface affich. (Horiz./Vert.) lorsque "480i", "575i", "480p", "575p", "720p", "1035i" ou "1080i" est sélectionné dans le menu SYSTEME D'ORDINATEUR (p.26).



Les paramètres de ce mode sont stockés.

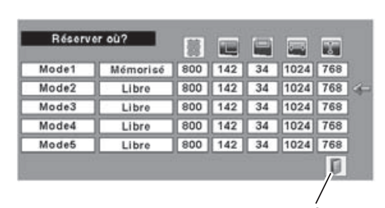
Pour libérer les données de réglage.



Mode Vacant

Montre les valeurs de "Total de points", de "Horizontal", de "Vertical", de "Surface affich. Horiz." et de "Surface affich. Vert.".

Pour stocker les données de réglage.



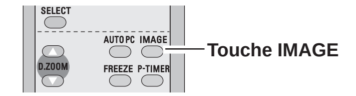
Fermez la boîte de dialogue.

Sélection du niveau d'image

Opération directe

Sélectionnez un niveau d'image parmi Dynamique, Standard, Naturel, Tableau d'école (Vert), Image 1, Image 2, Image 3 et Image 4 en appuyant sur la touche IMAGE de la télécommande.

Télécommande



Dynamique

Niveau d'image convenant au visionnement de l'image dans une salle lumineuse.

Standard

Niveau d'image normal préréglé sur ce projecteur.

Naturel

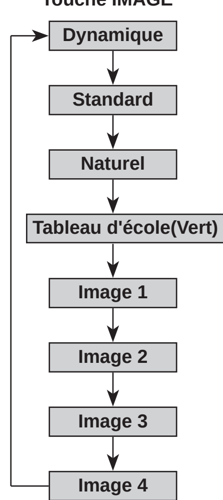
Niveau d'image avec demi-teintes améliorées pour les graphiques.

Tableau d'école(Vert)

Niveau d'image convenant à l'image projetée sur un tableau d'école. Ce mode contribue à améliorer l'image projetée sur un tableau d'école. Ce mode est efficace principalement sur un tableau de couleur verte, mais est peu efficace sur un tableau de couleur noire.

Image 1 ~ 4

Image préréglée d'utilisateur dans le menu REGLAGE D'IMAGE (p.32).



Opération par Menu

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l'écran. Appuyez sur les touches de POINTAGE ◄► pour placer un pointeur à cadre rouge sur l'icône menu SELECTION D'IMAGE.

2 Appuyez sur les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer un pointeur à cadre rouge sur le niveau que vous voulez régler, puis appuyez sur la touche de SELECTION.

Dynamique

Niveau d'image convenant au visionnement de l'image dans une salle lumineuse.



Standard

Niveau d'image normal préréglé sur ce projecteur.



Naturel

Niveau d'image avec demi-teintes améliorées pour les graphiques.

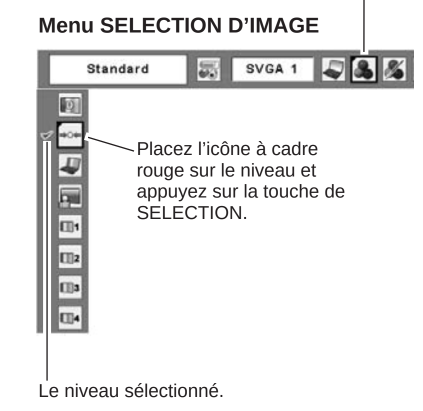
Tableau d'école(Vert)

Niveau d'image convenant à l'image projetée sur un tableau d'école. Pour une description plus détaillée, voyez ci-dessus.

Image 1 ~ 4

Image préréglée d'utilisateur dans le menu REGLAGE D'IMAGE (p.32).

Menu SELECTION D'IMAGE

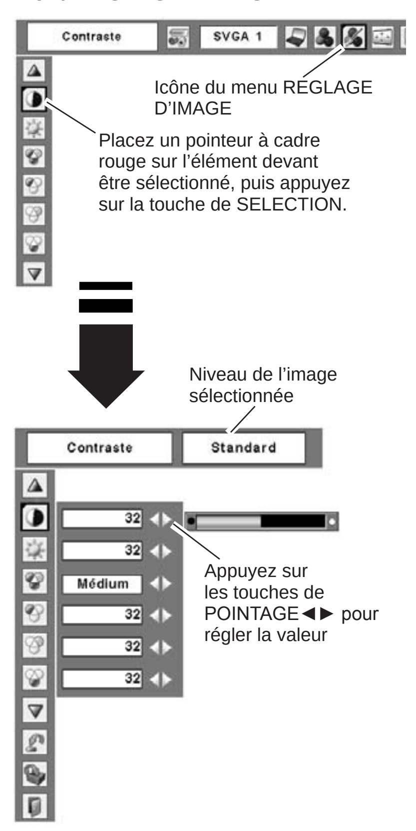


Réglage du niveau d'image

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l'écran. Appuyez sur les touches de POINTAGE ◄► pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône du menu REGLAGE D'IMAGE.

2 Appuyez sur les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer un pointeur à cadre rouge sur l'élément que vous voulez régler, puis appuyez sur la touche de SELECTION. Le niveau de chaque élément s'affiche. Réglez chacun des niveaux en appuyant sur les touches de POINTAGE ◄►.

Menu REGLAGE D'IMAGE





Contraste

Appuyez sur la touche de POINTAGE ◄ pour diminuer le contraste et sur la touche de POINTAGE ► pour augmenter le contraste. (De 0 à 63.)



Luminosité

Appuyez sur la touche de POINTAGE ◄ pour obtenir une image plus foncée et sur la touche de POINTAGE ► pour obtenir une image plus claire. (De 0 à 63.)

Température de couleur

Appuyez sur les touches de pointage ◄ et ► pour sélectionner le niveau de température de couleur désiré (Très bas, Bas, Médium ou Haut)

Balance des blancs (Rouge)

Appuyez sur la touche de POINTAGE ◄ pour éclaircir les tons rouges et sur la touche de POINTAGE ► pour approfondir les tons. (De 0 à 63.)

Balance des blancs (Vert)

Appuyez sur la touche de POINTAGE ◄ pour éclaircir les tons verts et sur la touche de POINTAGE ► pour approfondir les tons. (De 0 à 63.)

Balance des blancs (Bleu)

Appuyez sur la touche de POINTAGE ◄ pour éclaircir les tons bleus et sur la touche de POINTAGE ► pour approfondir les tons. (De 0 à 63.)

Netteté

Appuyez sur la touche de POINTAGE ◄ pour adoucir l'image et sur la touche de POINTAGE ► pour rendre l'image plus nette. (De 0 à 15.)

Gamma

Appuyez sur les touches de pointage ◄ et ► pour régler la valeur gamma afin d'obtenir un meilleur équilibre de contraste. (De 0 à 15)

Reset

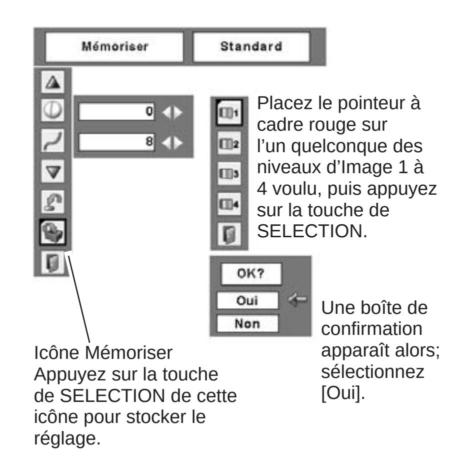
Pour réinitialiser les données réglées, sélectionnez Reset et appuyez sur la touche de SELECTION. Une boîte de confirmation apparaît alors; sélectionnez [Oui]. Tous les réglages seront remis à leur valeur précédente.

✓**Remarque:**

Après avoir réglé l'un quelconque des elements de la balance des blancs Rouge, Vert ou Bleu, le niveau de température de couleur passera à "Règl.".

 **Mémoriser**

Pour mémoriser les données de réglage, sélectionnez Mémoriser et appuyez sur la touche de SELECTION. Sélectionnez un niveau pour Image 1 à 4 à l’aide des touches de POINTAGE ▲▼, puis appuyez sur le to uche de SELECTION. Une boîte de confirmation apparaît alors; sélectionnez [Oui].
Vous pouvez rappeler les données mémorisées en sélectionnant “Image” dans la Sélection de niveau d’image à la page 30.



 **Quitter**

Ferme le menu REGLAGE D’IMAGE.

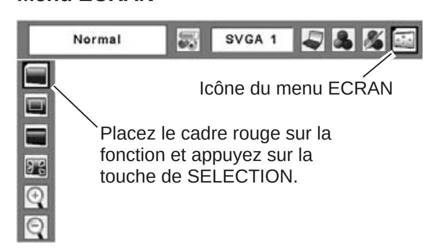
Réglage de la taille de l’écran

Ce projecteur possède une fonction de modification de taille de l’écran d’image permettant de faire apparaître l’image dans la taille désirée.

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l’écran. Appuyez sur les touches de POINTAGE ◄► pour placer le pointeur à cadre rouge les touches du menu ECRAN.

2 Appuyez sur les touches de POINTAGE ▲▼ et placez un pointeur à cadre rouge sur la fonction que vous voulez sélectionner, puis appuyez sur la touche de SELECTION.

Menu ECRAN



 **Normal**

Fournit une image adaptée à la taille de l’écran.

 **Vrai**

Fournit l’image dans sa taille d’origine. Lorsque la taille de l’image d’origine est plus grande que celle de l’écran (1024 x 768), le projecteur entre en mode panoramique automatiquement. Recadrer l’image avec les touches de POINTAGE ▲▼◄►. Une fois ajustées, les flèches deviendront rouges. Une fois la limite de correction atteinte, les flèches disparaissent.

 **Large**

Fournit une image adaptée à un taux d’aspect vidéo large (16 : 9) en élargissant uniformément l’image. Cette fonction peut être utilisée pour fournir un signal vidéo rétréci à 16 : 9.

 **Plein**

L’image plein écran est obtenue.

✓**Remarque:**

- Ce menu ECRAN ne peut pas fonctionner lorsque 720p (HDTV), 1035i (HDTV) ou 1080i (HDTV) est sélectionné dans le menu SYSTEME D’ORDINATEUR (p.26).
- Le projecteur ne peut afficher de résolution supérieure à 1600 x 1200. Si la résolution de l’écran de votre ordinateur est plus élevée, veuillez le réinitialiser à une résolution de valeur moins élevée avant de le connecter au projecteur.
- Les données d'image dans un mode autre que XGA (1024x768) sont modifiées pour s'adapter à la taille d'écran dans le mode initial.
- Il est impossible de sélectionner Vrai, Plein et Zoom digital +/– lorsque 480i, 575i, 480p, ou 575p est sélectionné dans le menu Système d’ordinateur (p.26).

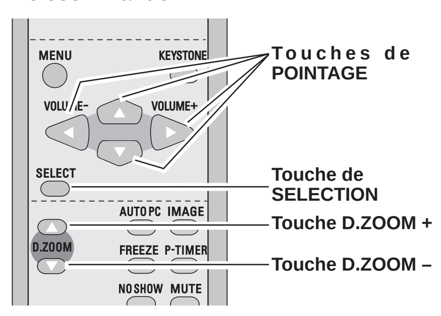
Pour agrandir et réduire les images au zoom



Zoom digital +

Lorsque le D.ZOOM + (▲) est sélectionné, le Menu à l'écran disparaît et le message "D.zoom +" est affiché. Appuyez sur le D.ZOOM ▲ ou le touche SELECTION pour agrandir la taille d'image. Et appuyez sur les touches de pointage ▲▼◄► pour recadrer l'image. La fonction Recadrage peut fonctionner uniquement lorsque l'image est plus grande que la taille d'écran.

Télécommande





Zoom digital –

Lorsque le D.ZOOM – (▼) est sélectionné, le Menu à l'écran disparaît et le message "D.ZOOM –" est affiché. Appuyer sur le D.ZOOM ▼ ou le touche SELECTION pour réduire la taille d'image.

Pour ferme le mode de Zoom digital +/–, appuyez sur n'importe quella touche autre que les touches D.ZOOM ▲▼, la touche de SELECTION et les touches de POINTAGE.

Pour revenir à la taille d'écran précédente, sélectionnez une taille d'écran dans le Réglage de la taille de l'écran ou sélectionnez à nouveau une source d'entrée dans la Sélection de la source d'entrée (p.25), ou réglez la taille de l'écran à l'aide des touches D.ZOOM ▲▼.

✓**Remarque:**

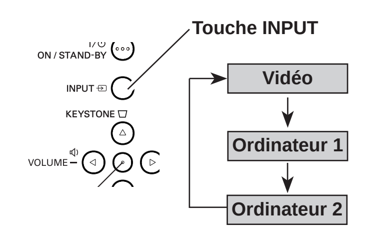
- Il est possible que la fonction de panning ne fonctionne pas correctement si vous utilisez le Mode mémorisé dans le menu Réglage d'ordinateur. (p.29)
- Il est possible que le taux de compression minimum soit limité selon le signal d'entrée utilisé, ou lorsque la fonction de Trapèze est utilisée.
- Il est impossible de sélectionner Vrai, Plein et Zoom digital +/– lorsque 480i, 575i, 480p, ou 575p est sélectionné dans le menu Système d'ordinateur (p.26).
- Il est impossible de sélectionner le Zoom digital +/- lorsque Plein ou Vrai est sélectionné.

Sélection de la source d’entrée (Vidéo)

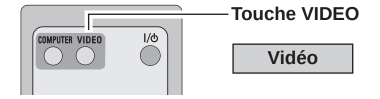
Opération directe

Choisissez Vidéo en appuyant sur la touche INPUT du projecteur ou sur la touche VIDEO de la télécommande.

Commandes sur le projecteur



Télécommande



Opération par Menu

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l’écran. Appuyez sur les touches de POINTAGE ◄► pour placer le pointeur à cadre rouge sur l’icône du menu ENTREE.

2 Appuyez sur les touches de pointage ▲▼ pour déplacer le pointeur rouge sur Vidéo et puis appuyez sur le touche SELECTION.

Menu ENTREE

Icône du menu ENTREE

Entrée | SVGA 1

Ordinateur 1
Ordinateur 2
Vidéo

Placez un pointeur sur Vidéo puis appuyez sur la touche de SELECTION.

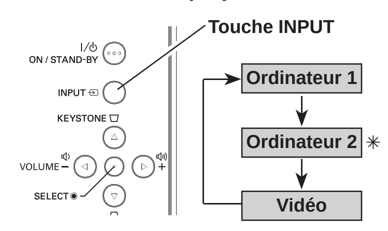
✓**Remarque:**
- Lorsque la fonction de Recherche d'entrée est réglée sur On1 ou On2, le signal d'entrée sera recherché automatiquement (p.45)
- L'ordinateur 2 n'est pas montré quand le borne COMPUTER IN 2/ MONITOR OUT est placé comme sortie de moniteur. (p.45)

Sélection de la source d'entrée (S-Video, Component, 21 broches Scart RGB)

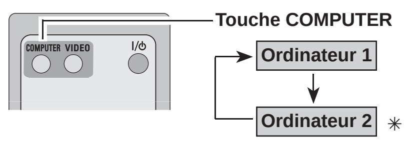
Opération directe

Choisissez Ordinateur 1 en appuyant sur la touche INPUT du projecteur ou sur la touche COMPUTER de la télécommande.
Avant d'utiliser ces touches, il faut sélectionner la source d'entrée correcte en utilisant l'opération par menu, comme indiqué ci-dessous.

Commandes sur le projecteur



Télécommande



✳ Reportez-vous à la Remarque en bas de cette page.

Opération par Menu

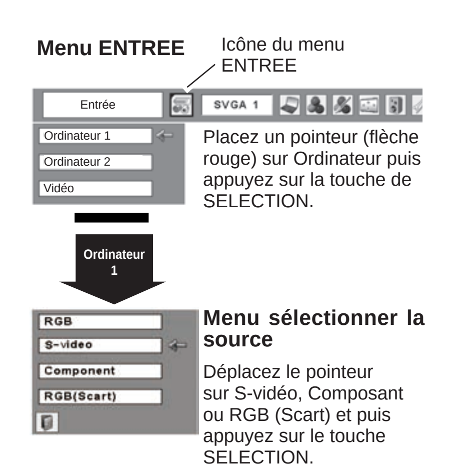
1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l'écran. Appuyez sur les touches de POINTAGE ◄► pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône du menu ENTREE.

2 Appuyez sur les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer le pointeur à flèche rouge soit sur Ordinateur 1, puis appuyez sur la touche de SELECTION.

3 Une fois que le menu Sélection de source apparaît pour Ordinateur 1, déplacez le pointeur sur S-Vidéo, Composant ou RGB (Scart) et puis appuyez sur le touche SELECTION.

S-video	Lorsque le signal d'entrée S-vidéo est connecté à la fiche COMPUTER IN 1/S-VIDEO IN/COMPONENT IN, sélectionnez S-Vidéo.
Component	Lorsque la source d'entrée parvient d'un appareil vidéo connecté à la borne COMPUTER IN 1 /S-VIDEO IN / COMPONENT IN par un câble VGA-Component, sélectionnez Component.
RGB (Scart)	Lorsque la source d'entrée parvient d'un appareil vidéo connecté à la borne COMPUTER IN 1 /S-VIDEO IN / COMPONENT IN par un câble VGA-Scart, sélectionnez RGB (Scart).

Menu ENTREE



✓**Remarque:**
- Lorsque la fonction de Recherche d'entrée est réglée sur On1 ou On2, le signal d'entrée sera recherché automatiquement (p.45)
- L'ordinateur 2 n'est pas montré quand le borne COMPUTER IN 2/ MONITOR OUT est placé comme sortie de moniteur. (p.45)

Sélection du système vidéo

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l'écran. Appuyez sur les touches de POINTAGE ◄► pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône du menu SYSTEME AUDIO/VIDEO.

2 Appuyez sur les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer un pointeur à flèche rouge sur le système que vous voulez régler, puis appuyez sur la touche de SELECTION.

Vidéo ou S-Vidéo

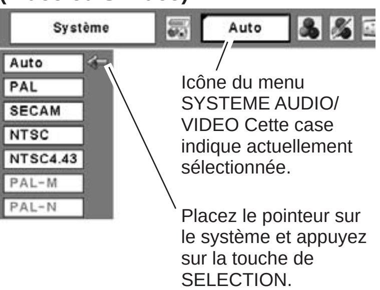
Auto

Le projecteur détecte automatiquement le système video entré, puis se règle automatiquement pour offrir un fonctionnement optimal. Lorsque le système vidéo est PAL-M ou PAL-N, sélectionnez le système manuellement.

PAL / SECAM / NTSC / NTSC4.43 / PAL-M / PAL-N

Si le projecteur ne peut pas reproduire l'image video correcte, il est nécessaire de sélectionner un format de signal de diffusion spécifique parmi les systèmes PAL, SECAM, NTSC, NTSC 4.43, PAL-M ou PAL-N.

Menu SYSTEME AUDIO/VIDEO (Vidéo ou S-Vidéo)



Component

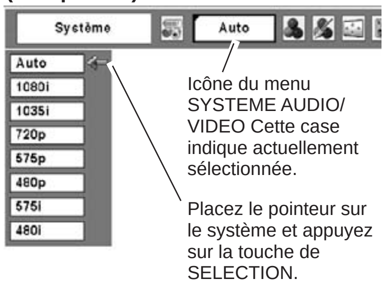
Auto

Le projecteur détecte automatiquement le système video entré, puis se règle automatiquement pour offrir un fonctionnement optimal.

Format de signal vidéo composant

Si le projecteur ne peut pas reproduire l'image video correcte, il faut sélectionner un format de signal video component spécifique parmi 480i, 575i, 480p, 575p, 720p, 1035i et 1080i.

Menu SYSTEME AUDIO/VIDEO (Component)



✓**Remarque:**

Il n'est pas possible de sélectionner le menu SYSTEME AUDIO/VIDEO lorsque RGB (Scart) est sélectionné.

Sélection du niveau d’image

Opération directe

Sélectionnez un niveau d’image désiré parmi Dynamique, Standard, Cinéma, Tableau d’école (Vert), Image 1, Image 2, Image 3 et Image 4, en appuyant sur la touche IMAGE de la télécommande.

Dynamique

Niveau d’image convenant au visionnement de l’image dans une salle lumineuse.

Standard

Niveau d’image normal préréglé sur ce projecteur.

Cinéma

Niveau d’image réglé pour l’image avec tons fins.

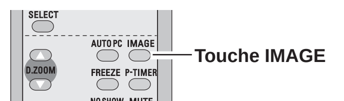
Tableau d'école(Vert)

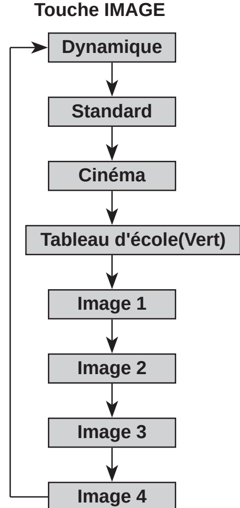
Niveau d’image convenant à l’image projetée sur un tableau d’école. Ce mode est efficace principalement sur un tableau de couleur verte, mais est peu efficace sur un tableau de couleur noire.

Image 1 ~ 4

Image préréglée d’utilisateur dans le menu REGLAGE D’IMAGE (p.38, 39).

Télécommande





Opération par Menu

1. Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l’écran. Appuyez sur les touches de POINTAGE ◄► pour placer un pointeur à cadre rouge sur l’icône menu SELECTION D’IMAGE.

2. Appuyez sur les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer un pointeur à cadre rouge sur le niveau que vous voulez régler, puis appuyez sur la touche de SELECTION.

Dynamique

Niveau d’image convenant au visionnement de l’image dans une salle lumineuse.

Standard

Niveau d’image normal préréglé sur ce projecteur.

Cinéma

Niveau d’image réglé pour l’image avec tons fins.

Tableau d'école(Vert)

Niveau d’image convenant à l’image projetée sur un tableau d’école. Pour une description plus détaillée, voyez ci-dessus.

Image 1~4

Image préréglée d’utilisateur dans le menu REGLAGE D’IMAGE (p.38, 39).

Menu SELECTION D’IMAGE

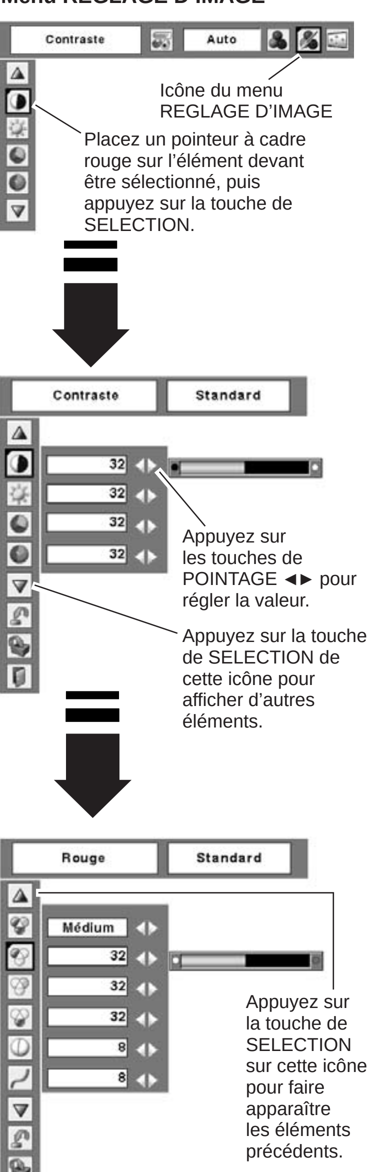


Le niveau sélectionné.

Réglage du niveau d'image

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l'écran. Appuyez sur les touches de POINTAGE ◄► pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône du menu REGLAGE D'IMAGE.

2 Appuyez sur les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer un pointeur à cadre rouge sur l'élément que vous voulez régler, puis appuyez sur la touche de SELECTION. Le niveau de chaque élément s'affiche. Réglez chacun des niveaux en appuyant sur les touches de POINTAGE ◄►.



Contraste

Appuyez sur la touche de POINTAGE ◄ pour diminuer le contraste et sur la touche de POINTAGE ► pour augmenter le contraste. (De 0 à 63.)

Luminosité

Appuyez sur la touche de POINTAGE ◄ pour obtenir une image plus foncée et sur la touche de POINTAGE ► pour obtenir une image plus claire. (De 0 à 63.)

Couleur

Appuyez sur la touche de POINTAGE ◄ pour éclaircir la couleur et sur la touche de POINTAGE ► pour approfondir la couleur. (De 0 à 63.)

Teinte

Appuyez sur les touches de POINTAGE ◄► pour obtenir une couleur adéquate. (De 0 à 63.)

Température de couleur

Appuyez sur les touches de POINTAGE ◄ et ► pour sélectionner le niveau de température de couleur désiré (Très bas, Bas, Médium ou Haut)

Balance des blancs (Rouge)

Appuyez sur la touche de POINTAGE ◄ pour éclaircir les tons rouges et sur la touche de POINTAGE ► pour approfondir les tons. (De 0 à 63.)

Balance des blancs (Vert)

Appuyez sur la touche de POINTAGE ◄ pour éclaircir les tons verts et sur la touche de POINTAGE ► pour approfondir les tons. (De 0 à 63.)

Balance des blancs (Bleu)

Appuyez sur la touche de POINTAGE ◄ pour éclaircir les tons bleus et sur la touche de POINTAGE ► pour approfondir les tons. (De 0 à 63.)

✓**Remarque:**
- Il est impossible de régler la Teinte lorsque le système vidéo est PAL, SECAM, PAL-M ou PAL-N.
- Après avoir réglé l'un quelconque des éléments de la balance des blancs Rouge, Vert ou Bleu, le niveau de température de couleur passera à "Règl.".

 **Netteté**

Appuyez sur la touche de POINTAGE ◄ pour adoucir l'image et sur la touche de POINTAGE ► pour render l'image plus nette. (De 0 à 15.)

 **Gamma**

Appuyez sur les touches de pointage ◄ et ► pour régler la valeur gamma afin d'obtenir un meilleur équilibre de contraste. (De 0 à 15)

 **Réducteur de bruit**

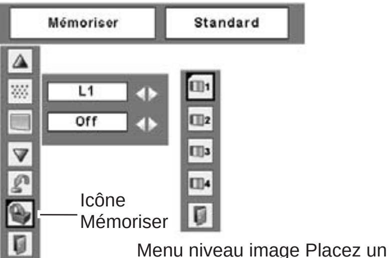
Il est possible de réduire les interférences de bruit sur l'écran. Sélectionnez l'une des options suivantes pour obtenir des images plus régulières.

Off . . . . désactivé.
L1. . . . . réduction inférieure
L2. . . . . réduction supérieure

 **Progressif**

Le signal vidéo entrelacé peut être affiché dans une image progressive. Sélectionnez l'une des options suivantes.

Off . . . . désactivé.
L1. . . . . Sélectionnez “L1” pour une image active.
L2. . . . . Sélectionnez “L2” pour une image fixe.
Film . . . Sélectionnez “Film” pour visionner un film. Cette fonction permet de reproduire très fidèlement les images du film d'origine.



Menu niveau image Placez un pointeur à cadre rouge sur l'icône de l'image devant être réglée, puis appuyez sur la touche de SELECTION.



Une boîte de confirmation apparaît alors; sélectionnez [Oui].

 **Reset**

Pour réinitialiser les données réglées, sélectionnez Reset et appuyez sur la touche de SELECTION. Une boîte de confirmation apparaît alors; sélectionnez [Oui]. Tous les réglages seront remis à leur valeur précédente.

 **Mémoriser**

Pour mémoriser les données de réglage, sélectionnez Mémoriser et appuyez sur la touche de SELECTION. Sélectionnez un niveau pour Image 1 à 4 à l'aide des touches de POINTAGE ▲▼, puis appuyez sur la touche de SELECTION. Une boîte de confirmation apparaît alors; sélectionnez [Oui].
Vous pouvez rappeler les données mémorisées en sélectionnant “Image” dans la Sélection de niveau d'image à la page 37.

 **Quitter**

Ferme le menu REGLAGE D'IMAGE.

✓ **Remarque:**
Il est impossible de sélectionner Réducteur de bruit et Progressif lorsque 480p, 575p, 720p, 1035i ou 1080i est sélectionné. (p.36)

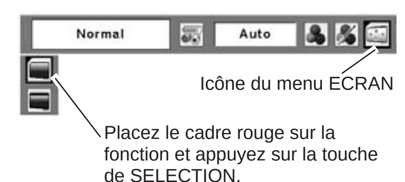
Réglage de la taille de l'écran

Ce projecteur possède une fonction de modification de taille de l'écran d'image permettant de faire apparaître l'image dans la taille désirée.

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l'écran. Appuyez sur les touches de POINTAGE◄► pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône du menu ECRAN.

2 Appuyez sur les touches de POINTAGE ▲▼et placez un pointeur à cadre rouge sur la fonction que vous voulez sélectionner, puis appuyez sur la touche de SELECTION.

Menu ECRAN





Normal

Fournit une image au taux d'aspect vidéo normal de 4 : 3.



Large

Fournit une image au taux d'écran large de 16 : 9.

✓ **Remarque:**
Le menu ECRAN ne peut pas fonctionner lorsque 720p, 1035i ou 1080i est sélectionné dans le menu SYSTEME AUDIO/VIDEO (p.36).

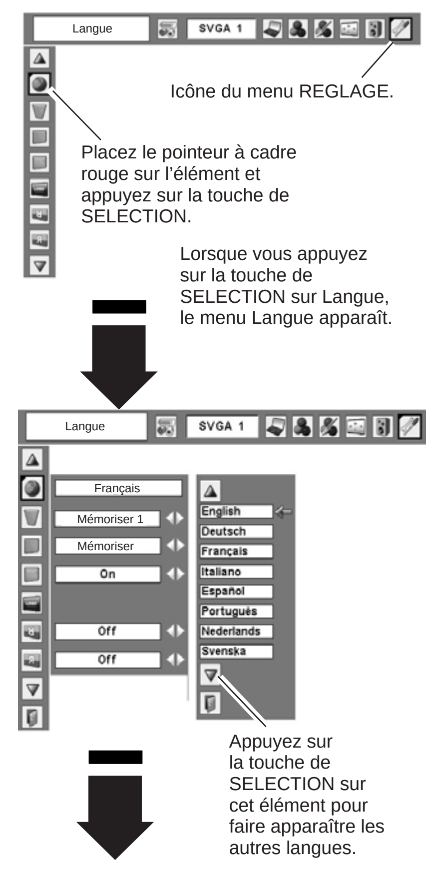
Réglage

Ce projecteur possède un menu REGLAGE qui vous permet de configurer les autres fonctions suivantes:

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l'écran. Appuyez sur les touches de POINTAGE ◄► pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône du menu REGLAGE.

2 Appuyez sur les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer un pointeur à cadre rouge sur l'élément que vous voulez régler, puis appuyez sur la touche de SELECTION. La boîte de dialogue de Réglage apparaît.

Menu REGLAGE (Langue)



Langue

Vous pouvez choisir la langue utilisée dans le menu Affichage parmi les langues suivantes: anglais, allemand, français, italien, espagnol, portugais, hollandais, suédois, finnois, polonais, hongrois, roumain, russe, chinois, coréen ou japonais.

Trapèze

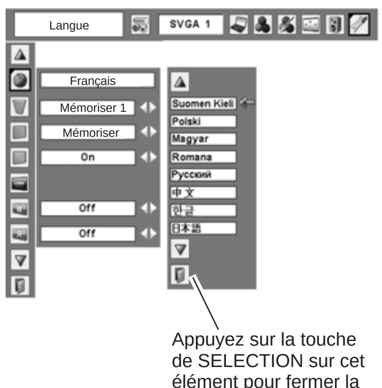
Cette fonction corrige la déformation d'une image projetée. Sélectionnez soit Mémoriser soit Reset à l'aide de les touches de POINTAGE ◄►, puis appuyez sur la touche de SELECTION. La boîte de dialogue de "Trapèze" apparaît alors. Corrigez le trapèze à l'aide de les touches de POINTAGE ▲▼. (p.22)

Mémoriser . . Mémorise les données de correction du trapèze même si le cordon d'alimentation secteur est débranché.

Reset . . . . . . Réinitialise les données de correction du trapèze lorsque le cordon d'alimentation secteur est débranché.

Fond bleu

Appuyez sur les touches de POINTAGE ◄► pour mettre On/Off circuit. Lorsque cette fonction est activée (On), le projecteur produit une image bleue alors que le signal d'entrée n'est pas détecté.



Affichage

Appuyez sur les touches de POINTAGE ◄► pour mettre en/hors circuit. Cette fonction permet d'établir si oui ou non les affichages à l'écran apparaissent.

On . . . . Fait apparaître tous les affichages à l'écran. Utilisez cette fonction lorsque vous voulez projeter des images après que la lampe soit devenue suffisamment lumineuse. Ce mode est le mode réglé par défaut.

Arrêt cpte.à reb. . Fait apparaître l'image d'entrée au lieu du compte à rebours lorsque vous allumez le projecteur. Utilisez cette fonction lorsque vous voulez projeter l'image le plus tôt possible, même si la luminosité de la lampe n'est pas encore suffisante.

Off . . . . Ne fait apparaître aucun affichage à l'écran, sauf:

- Menu à l'écran
- Message "Éteindre?" (p.19)
- P-Timer
- Message "Pas de signal" pour l'élément de Extingction automatique (p.46)
- Message "Patientez"
- Flèches pour le mode panoramique (p.32)

Logo (Réglages de Verrouillage du code PIN Logo et Logo)

Cette fonction vous permet de personnaliser le logo d'écran avec les fonctions Sélection logo, Logo capture écran, et Mémoriser logo PIN code.

✓**Remarque:**

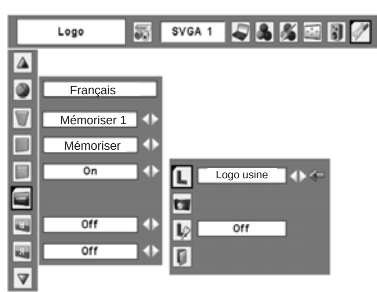
Lorsque "On" est sélectionné dans la fonction de Verrouillage de code PIN Logo, il est impossible de sélectionner les fonctions de Sélection logo et de Capture.

Selection logo

Cette fonction établit l'affichage de démarrage comme suit:

Utilisateur . . l'image que vous avez capturée
Logo usine. . le logo par défaut
Off . . . . compte à rebours seulement

Selection logo

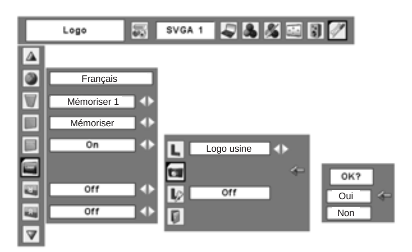


Logo capture écran

Cette fonction est utilisée pour capturer l'image projetée; utilisez-la pour faire apparaître un affichage de démarrage ou lors d'un intervalle des présentations.
Après avoir capturé l'image projetée, allez sur la fonction Selection logo (ci-dessus) et configurez-la comme "Utilisateur". L'image capturée sera ensuite affichée lorsque vous allumerez le projecteur la fois suivante ou que vous appuierez sur la touche NO SHOW. (p.24)
Pour capturer l'image, sélectionnez [Oui]. Pour annuler la fonction Capture, sélectionnez [Non].

✓ **Remarque:**
- Avant de capturer une image, sélectionnez Standard dans le menu SELECTION D'IMAGE pour capturer une image correcte. (p.30, 37.)
- Un signal provenant d'un ordinateur peut être capturé jusqu'à XGA (1024 x 768). Un signal provenant d'un appareil video peut être capturé, sauf pour 720p, 1035i, et 1080i.
- Lorsque vous capturez une image qui a été réglée par la fonction Trapèze, les données de réglage sont remises à zero automatiquement et le projecteur capture une image sans réglage du trapèze.
- Lorsque la fonction de Mémoriser Logo PIN code est sur On, il est impossible de sélectionner le logo et le menu Logo capture écran.
- Lorsque vous commencez à capturer une nouvelle image, l'image stockée auparavant est effacée, même si vous annulez la capture.
- Lorsque l'image n'est pas capture, il est impossible de sélectionner le "Utilisateur".

Logo capture écran



Sélectionnez [Oui] pour capturer l'image projetée.



Sélectionnez [Oui] pour arrêter la capture.

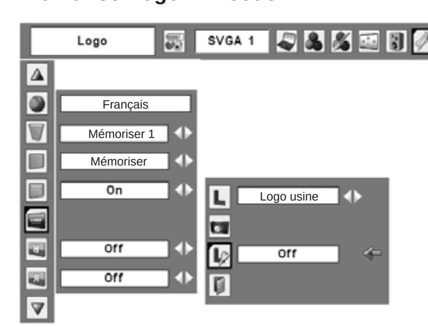
Mémoriser logo PIN code

Cette fonction permet d'interdire à toute personne non autorisée de changer le logo d'écran.

Off . . . . . .Le logo d'écran peut être changé librement dans le menu de sélection. (p.42)
On . . . . . .Il est impossible de changer le logo d'écran sans utiliser le code PIN Logo.

Si vous voulez changer le réglage Mémoriser Logo PIN code, entrez un Logo PIN code en procédant comme suit. "4321" a été réglé comme Logo PIN code initial à l'usine.

Mémoriser logo PIN code



Entrez un code PIN logo

Sélectionnez un chiffre en appuyant sur les touches de POINTAGE ▲▼ et fixez et déplacez le chiffre à l'aide de la touche ►. Le chiffre sera changé en "✳". Si vous avez fixé un chiffre incorrect, placez le pointeur sur le chiffre à corriger en appuyant sur la touche de POINTAGE ◄ et puis sélectionnez le chiffre correct en appuyant sur les touches de POINTAGE ▲▼.

Répétez cette étape pour accomplir l'entrée d'un numéro à quatre chiffres.

Une fois que le numéro à quatre chiffres est fixé, le pointeur vient se placer sur "Installer" en appuyant sur la touche ► Appuyez sur la touche SELECTION afin de pouvoir changer le réglage de Mémorisation du code PIN Logo.

Si vous avez entré un code PIN logo incorrect, "Logo PIN code" et le nombre (✳✳✳✳) deviendront rouge. Entrez à nouveau un Logo PIN.

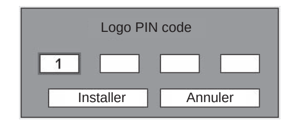
Pour changer le code PIN logo

Vous pouvez changer le code PIN logo au numéro à quatre chiffres que vous voulez. Sélectionnez "Changement logo PIN code" à l'aide de la touche de POINTAGE ▼, puis appuyez sur la touche SELECTION. Établissez un nouveau code PIN logo.

Veillez bien noter le nouveau code PIN logo et conservez-le à portée de main. Si vous perdiez ce nombre, vous ne pourriez plus changer le réglage du Logo PIN code. Pour plus de détails concernant le réglage du code PIN, reportez-vous aux instructions correspondantes de la section Fonction de Verrouillage du code PIN aux pages 48, 49.

ATTENTION:
LORSQUE VOUS AVEZ CHANGE LE CODE PIN LOGO, ECRIVEZ LE NOUVEAU CODE PIN DANS LA COLONNE DES NOTES RELATIVES AU N° DE CODE PIN LOGO A LA PAGE 66, ET CONSERVEZ-LE PRECIEUSEMENT. AU CAS OU LE CODE PIN LOGO EST PERDU OU OUBLIE, LE REGLAGE DE LOGO PIN CODE NE PEUT PLUS ETRE MODIFIE.

Boîte de dialogue Verrouiller le code PIN logo



Une fois qu'un code PIN logo a été entré, la boîte de dialogue suivante apparaît.

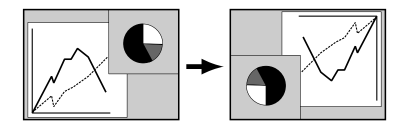


Sélectionnez On/Off en appuyant sur les touches de POINTAGE ◄► ou changez le Logo PIN code.

Plafond

Lorsque cette fonction est sur “On”, l’image est inversée haut/bas et gauche/droite. Cette fonction est utilisée pour projeter les images à partir d’un projecteur monté au plafond.

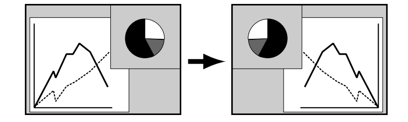
Plafond



Arrière

Lorsque cette fonction est sur “On”, l’image est inversée gauche/droite. Cette fonction est utilisée pour projeter les images sur un écran de projection arrière.

Arrière



Entrée/Sortie moniteur

La borne COMPUTER IN 2/MONITOR OUT située au dos du projecteur peut être commutée pour l’entrée d’ordinateur ou la sortie de moniteur. (Reportez-vous à la page 9.) Sélectionnez Ordinateur 2 ou Sortie de moniteur à l’aide de les touches de POINTAGE ◄►.

Ordinateur 2 ....entrée d’ordinateur
Retour écran ....sortie de moniteur

L’élément Entrée/sortie moniteur n’est pas utilisable lorsque vous sélectionnez Ordinateur 2 comme source d’entrée. Changez la source d’entrée à l’une des autres options (Ordinateur 1 ou Vidéo) afin que l’ élément Entrée/sortie moniteur soit utilisable. (p.25, 34, 35)

Recherche d'entrée

Cette fonction détecte le signal d’entrée automatiquement.
Lorsqu’un signal est trouvé, la recherche s’arrêtera. Utilisez les touches de POINTAGE ◄► pour sélectionner un des choix suivants.

Off. . . . . . . La recherche d’entrée ne fonctionne pas.

On1. . . . . . La recherche d’entrée fonctionne dans les situations ci-dessous.
- Lorsque vous appuyez sur la touche INPUT sur la commande supérieure.
- Lorsque vous appuyez sur la touche COMPUTER ou la touche VIDEO de la télécommande.

On2. . . . . . La recherche d’entrée fonctionne dans les situations ci-dessous.
- Lorsque vous allumez le projecteur en appuyant sur la touche POWER ON/STAND-BY sur la commande supérieure ou sur la télécommande.
- Lorsque vous appuyez sur la touche COMPUTER ou la touche VIDEO de la télécommande
- Lorsque vous manquez le signal d’entrée actuel. *
- Lorsque vous appuyez sur la touche INPUT sur la commande supérieure.

* Si la fo nction Pas d’image ou Immobilisation d’image est activée, annulez-la pour activer la recherche d’Entrée. Elle est aussi inutilisable lorsque le menu à l’écran apparaît.

✓**Remarque:**
- Tandis que la recherche d’entrée est réglée sur On1 ou On2, le statut de l’entrée et de la lampe sont affichés tout le temps où le signal est commuté.
- Seule la source d’entrée sélectionnée en dernier sera détectée.
- Si la touche INPUT sur la commande supérieure ou la touche COMPUTER / VIDEO de la télécommande est appuyé pendant que la recherche est en cours, la recherche d’entrée s’arrêtera.



Extinction automatique

Pour diminuer la consommation de courant et conserver la durée de vie de la lampe, la fonction d'extinction automatique éteint la lampe de projection lorsque le signal d'entrée est interrompu et qu'aucune touche n'est enfoncée pendant un certain temps.
Lorsque le signal d'entrée est interrompu et qu'aucune touche n'est actionnée pendant 30 secondes ou plus, l'affichage du programmateur avec le message “Pas de signal” apparaît. Le compte à rebours pour éteindre la lampe commence alors.

Sélectionnez l'une des opérations:

Prêt . . . . Lorsque la lampe est complètement refroidie, le témoin POWER se met à clignoter en vert. Dans cet état, la lampe de projection s'allumera si le signal d'entrée est reconnecté ou que vous appuyez sur une touche quelconque du projecteur ou de la télécommande.

Extinction . . . . . Lorsque la lampe est complètement refroidie, l'appareil s'éteint.

Off . . . . La fonction d'extinction automatique est hors circuit.

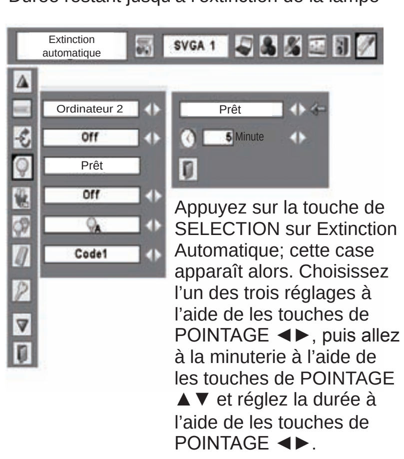
Réglez ensuite le programmateur du compte à rebours à l'aide des touches de POINTAGE ◄►.

✓**Remarque:**
Le réglage par défaut est “Prêt: 5 mn”.

Extinction automatique



Durée restant jusqu'à l'extinction de la lampe



Appuyez sur la touche de SELECTION sur Extinction Automatique; cette case apparaît alors. Choisissez l'un des trois réglages à l'aide de les touches de POINTAGE ◄►, puis allez à la minuterie à l'aide de les touches de POINTAGE ▲▼ et réglez la durée à l'aide de les touches de POINTAGE ◄►.

 **Démarrage rapide**

Lorsque cette fonction est sur “On”, le projecteur est allumé automatiquement en connectant simplement le cordon d'alimentation secteur à une prise murale.

✓**Remarque:**
Veillez à éteindre le projecteur correctement (Reportez-vous à la section “Mise hors tension du projecteur” à la page 19). Si vous éteignez le projecteur en procédant de façon eronée, la function Démarrage Rapide ne fonctionnera pas correctement.

 **Contrôle de la lampe**

Cette fonction permet de changer la luminosité de l'écran.

- Normal............Luminosité normale
- Auto................Luminosité contrôlée en fonction du signal d'entrée
- Mode eco......diminue la luminosité, réduit la consommation de courant de lampe, et allonge la durée de vie de la lampe.

✓**Remarque:**
Le lampe mode ne peut pas être changé pendant un moment après d'allumer le projecteur. La lampe besoin certain temps pour stabiliser après la tension. Le lampe mode mémorisé activité après que la lampe soit stabilisé.

 **Télécommande**

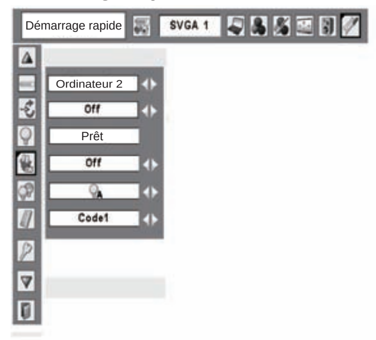
Ce projecteur offre deux codes de télécommande différents: le code par défaut réglé en usine (Code 1) et le code auxiliaire (Code 2). Cette fonction de commutation permet d'éviter la production d'interférences de télécommande lorsque vous utilisez plusieurs projecteurs ou plusieurs appareils vidéo simultanément.
Lorsque vous utilisez le projecteur en “Code 2”, vous devez mettre à la fois le projecteur et la télécommande en “Code 2”.

Pour changer le code du projecteur:
Sélectionnez “Code 1” ou bien “Code 2” dans ce menu Réglages.

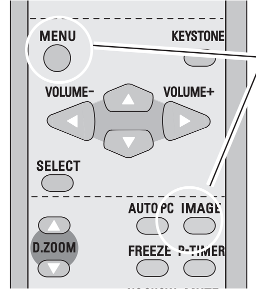
Pour changer le code de la télécommande:
Maintenez les touches MENU et IMAGE enfoncées simultanément pendant 5 secondes ou plus. Après avoir changé le code, vérifiez si la télécommande fonctionne bien correctement.

✓**Remarque:**
Si les piles sont retirées de la télécommande pendant une durée prolongée, le code de télécommande sera remis à zéro.

Démarrage rapide



Télécommande



Maintenez les touches MENU et IMAGE enfoncées pendant 5 secondes ou plus.



Sécurité (Réglages de Verrouillage des touches et Verrouillage du code PIN)

Cette fonction vous permet d'utiliser les fonctions de Verrouillage et Verrouillage code PIN pour assurer la sécurité de fonctionnement du projecteur.



Verrouillage

Cette fonction verrouille le fonctionnement des commandes du projecteur et de la télécommande. Elle permet d'empêcher toute tierce personne d'effectuer des opérations.

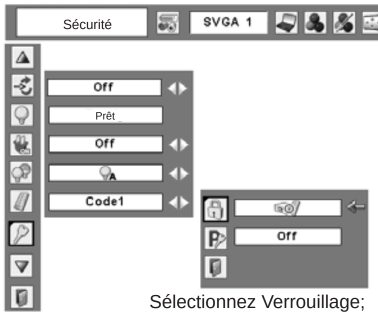

. . . . . .non verrouillé


. . . . . .verrouille le fonctionnement des commandes du projecteur. Pour effectuer le déverrouillage, utilisez les commandes de la télécommande.


. . . . . .verrouille le fonctionnement de la télécommande. Pour effectuer le déverrouillage, utilisez les commandes du projecteur.

Si la commande supérieure de manière accidentelle devient verrouillée et que vous n'avez pas la télécommande où il y a quelque chose qui ne marche pas avec votre télécommande, contacter le revendeur où vous avez acheté le projecteur ou votre centre de service.

Verrouillage



Sélectionnez Verrouillage; cette case apparaît alors. Choisissez l'une de ces options à l'aide de les touches de POINTAGE ▲▼, et sélectionnez [Oui] pour l' activer.



Verrouillage code PIN

Cette fonction interdit l'utilisation du projecteur par des personnes autres que les utilisateurs spécifiés, et offre les réglages suivants comme options.

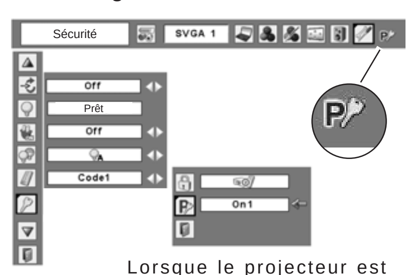
Off . . . . . le projecteur est déverrouillé avec le code PIN.

On1 . . . . il faut entrer le code PIN à chaque fois que vous allumez le projecteur.

On2 . . . . il faut entrer le code PIN pour utiliser le projecteur une fois que le cordon d'alimentation du projecteur a été débranché; tant que le cordon d'alimentation secteur est branché, vous pouvez utiliser le projecteur sans entrer le code PIN.

Pour changer le réglage de verrouillage par code PIN ou le code PIN (numéro à quatre chiffres), vous devez entrer le code PIN. “1234” a été réglé comme code PIN initial à l'usine.

Verrouillage code PIN



Lorsque le projecteur est verrouillé avec le code PIN, la marque de verrouillage par code PIN apparaît sur la barre de menu.

Entrez un code PIN

Sélectionnez un chiffre en appuyant sur les touches de POINTAGE ▲▼ et ensuite en appuyant sur les touches de POINTAGE ► fixez le chiffre et déplacez le. Le chiffre sera changé en "✳". Si vous avez fixé un chiffre incorrect, placez le pointeur sur le chiffre à corriger en appuyant sur la touche de POINTAGE ◄, et puis sélectionnez le chiffre correct en appuyant sur les touches de POINTAGE ▲▼ .

Répétez cette étape pour accomplir l'entrée d'un numéro à quatre chiffres.

Une fois que le numéro à quatre chiffres est fixé, le pointeur vient se placer sur "Installer" en appuyant sur la touche de POINTAGE ►. Appuyez sur la touche de SELECTION afin de pouvoir changer les réglages du verrouillage par code PIN suivants.

Si vous avez entré un code PIN incorrect, "Code PIN" et le nombre (✳✳✳✳) deviendra rouge. Entrez à nouveau un code PIN.

Pour changer le réglage du verrouillage par code PIN

Sélectionnez Off, On1, ou On2 à l'aide des touches de POINTAGE ◄►, puis "Quitter" à l'aide de la touche de POINTAGE ▼; enfin, appuyez sur la touche de SELECTION pour fermer la boîte de dialogue.

Pour changer le code PIN

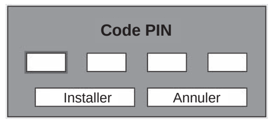
Vous pouvez changer le code PIN au numéro à quatre chiffre que vous voulez.

Sélectionnez "Changement code PIN" à l'aide de la touche de POINTAGE ▼, puis appuyez sur la touche de SELECTION. La boîte de dialogue Entrée du nouveau code PIN apparaît alors.

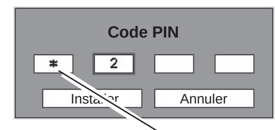
Sélectionner un nombre en appuyant sur les touches de POINTAGE ▲▼. Puis ensuite appuyez sur la touche de POINTAGE ► pour fixer le chiffre et déplacer le pointeur. Répétez cela jusqu'à ce que vous ayez entré un nombre de quatre chiffres complet. Après avoir entré ce nombre de quatre chiffres, déplacez le pointeur sur "Set" en appuyant sur la touche de POINTAGE ►. Puis appuyez sur la touche SELECTION.

ATTENTION:
UNE FOIS QUE VOUS AVEZ CHANGE LE CODE PIN, ECRIVEZ LE NOUVEAU CODE PIN DANS LA COLONNE DES NOTES RELATIVES AU N° DE CODE PIN A LA PAGE 66, ET CONSERVEZ-LE SOIGNEUSEMENT. SI VOUS OUBLIEZ VOTRE CODE PIN, VOUS NE POURREZ PLUS DEMARRER LE PROJECTEUR.

Entrez un code PIN

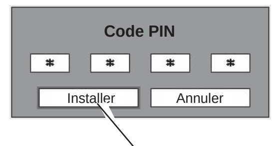








Les chiffres saisis changent en "✳" pour des raisons de sécurité.



Déplacez le pointeur sur "Régler" en appuyant sur la touche de POINTAGE ►. Puis appuyez sur la touche SELECTION.

Changez le paramètre Verrouiller le code PIN



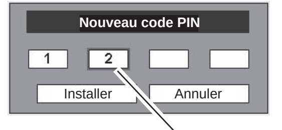
Sélectionnez un paramètre désiré avec les touches de POINTAGE◄►.

Changer le code PIN





Sélectionnez le changement de code PIN et appuyez sur la touche SELECTION. La boîte de dialogue de saisie de nouveau code PIN apparaît.



Les chiffres saisis sont affichés pour confirmation.

 **Puissance ventilation**

Cette fonction vous offre les alternatives suivantes pour le fonctionnement des ventilateurs de refroidissement après l'extinction du projecteur. (p.19)

L1 . . . . . . fonctionnement normal
L2 . . . . . . plus lent et moins bruyant que le fonctionnement normal (L1), mais le projecteur met plus longtemps à se refroidir.

✓**Remarque:**

Réglage "Commande du ventilateur" à On1 ou On2 touche L2 opération dans le "Puissance ventilation".

 **Commande du ventilateur**

Le projecteur dispose d'une fonction de commande du ventilateur dans le menu des réglages.
Sélectionnez la vitesse de fonctionnement des ventilateurs de refroidissement à l'aide des options suivantes, en fonction de l'altitude à laquelle vous utilisez le projecteur.

Off............ Vitesse normale.
On1........... Plus rapide que le mode Off. Sélectionnez ce mode lors de l'utilisation du projecteur à haute altitude (environ 1,200 mètres ou plus au-dessus du niveau de la mer), là où l'effet de refroidissement des ventilateurs est plus réduit.
On2........... Plus rapide que le mode On1. Sélectionnez ce mode lors de l'utilisation du projecteur à des altitudes plus élevées que ci-dessus, là où l'effet de refroidissement des ventilateurs est plus réduit.

✓**Remarque:**

Le ventilateur est plus bruyant en mode On1 et On2.

 **Compteur de la lampe**

Cette fonction permet de remettre le compteur de remplacement de la lampe à zéro. Lorsque vous remplacez la lampe de projection, remettez le compteur de remplacement de la lampe à zéro en utilisant cette fonction. Pour plus de détails concernant cette opération, veuillez se référer la page 55.

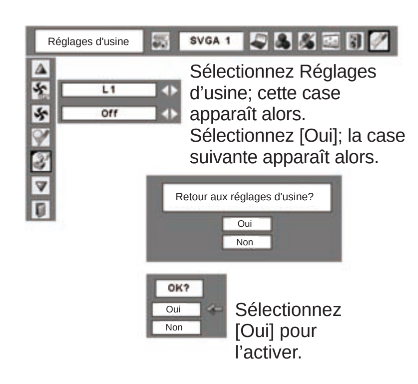
 **Réglages d'usine**

Cette fonction remet toutes les valeurs de réglage aux valeurs par défaut, sauf celles du Verrouillage code PIN, du Mémoriser logo PIN code, du logo d'utilisateur et du compteur de lampe.

 **Quitter**

Ferme le menu Réglage.

Réglages d'usine



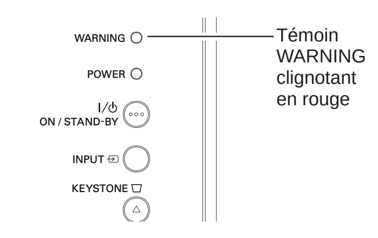
Témoin WARNING

Le témoin WARNING indique l’état de la fonction qui protège le projecteur. Vérifiez l’état du témoin WARNING et le témoin POWER pour effectuer un entretien correct.

Le projecteur est éteint et le témoin WARNING clignote en rouge.

Lorsque la température interne du projecteur atteint un certain niveau, le projecteur est éteint automatiquement pour protéger l’intérieur du projecteur. Le témoin POWER clignote pendant que le projecteur se refroidit. Lorsque le projecteur a suffisamment refroidi (à sa température de fonctionnement normale), il peut être rallumé en appuyant sur le touche POWER ON/STAND-BY sur le panneau de commande supérieur ou la télécommande.

Panneau Supérieur



✓**Remarque:**
L'indicateur WARNING continue de clignoter même après que la température à l'intérieur du projecteur retourne à la normale. Lorsque le projecteur est rallumé, le témoin WARNING cesse de clignoter.

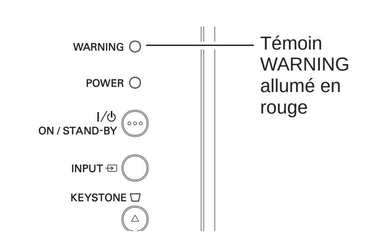
Vérifiez ensuite les éléments suivants.

- Avez-vous laissé un espace suffisant pour assurer la bonne ventilation du projecteur? Vérifiez l’état de l’installation pour voir si les fentes de ventilation ne sont pas obstruées.
- Est-ce que le projecteur a été installé près d’un climatiseur/un conduit de chauffage ou orifice d'aération? Eloigner l'installation du projecteur du conduit ou de l'orifice d'aération.
- Les filtres à air sont-ils propres? Nettoyez régulièrement les filtres à air. (p.52)

Le projecteur s’éteint et le témoin WARNING s’allume en rouge.

Lorsque le projecteur détecte une anomalie, il s’éteint automatiquement pour protéger les composants internes, et le témoin WARNING s’allume en rouge. Dans ce cas, débranchez le cordon d’alimentation secteur et rebranchezle, puis rallumez le projecteur pour vérifier. Si le projecteur ne peut pas être allumé et que l'indicateur WARNING émet une lumière rouge, débranchez le cordon d'alimentation CA et contactez le service d'entretien.

Panneau Supérieur



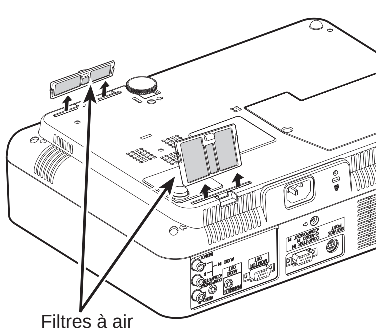
⚠ **ATTENTION**

SI UNE ANOMALIE SE PRODUIT, NE LAISSEZ PAS LE CORDON D’ALIMENTATION SECTEUR DU PROJECTEUR BRANCHE. UN INCENDIE OU UNE ELECTROCUTION RISQUERAIENT DE S’ENSUIVRE.

Nettoyage des filtres à air

Les filtres à air empêchent toute accumulation de poussière sur les composants optiques à l'intérieur du projecteur. Si les filtres à air sont couverts de poussière, cela réduira l'efficacité des ventilateurs de refroidissement et cela peut entraîner une surchauffe interne et réduire la durée de vie du projecteur. Pour nettoyer les filtres à air, suivez la méthode ci-dessous:

1. Eteignez l'appareil et débranchez le cordon d'alimentation secteur de la prise secteur.
2. Retournez le projecteur sens dessus dessous et retirez les filtres à air en tirant les verrous vers le haut.
3. Nettoyez les filtres à air avec une brosse, ou rincez-les soigneusement.
4. Une fois que vous avez rincé les filtres à air pour les nettoyer, faites-les sécher complètement. Remettez les filtres à air correctement en place. Veillez à ce que les filtres à air soient insérés bien à fond.





ATTENTION

N'utilisez pas le projecteur lorsque le filtre à air est déposé. De la poussière peut s'accumuler sur les composants optiques et amoindrir la qualité de l'image.
N'introduisez pas de petites pièces dans les ouvertures d'entrée d'air. Ceci pourrait causer des anomalies de fonctionnement du projecteur.

✓ **Remarque:**
Assurez-vous de réinsérer les filtres à air dans le sens approprié.

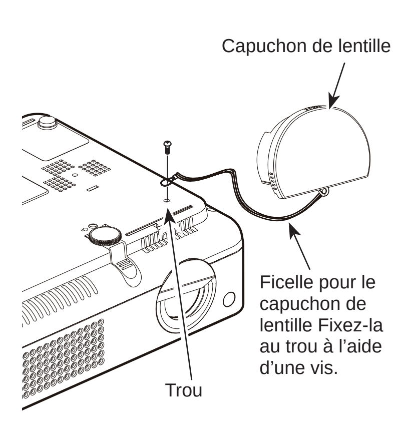
RECOMMANDATION

Nous vous recommandons d'éviter d'utiliser le projecteur dans un environnement poussiéreux ou enfumé. Dans de tels environnement, l'image pourrait être de mauvaise qualité.
Lorsque vous utilisez le projecteur dans un endroit poussiéreux ou enfumé, de la poussière pourra s'accumuler sur une lentille, des panneaux à cristaux liquides ou des composants optiques à l'intérieur du projecteur. Ceci risque d'amoindrir la qualité de l'image projetée. Si de tels problèmes se produisent, confiez le nettoyage à votre revendeur ou à un centre de service agréés.

Fixation du capuchon de lentille

Lorsque vous déplacez ce projecteur ou lorsque vous ne l'utilisez pas pendant une période prolongée, remettez le capuchon de lentille en place.
Fixez le capuchon de lentille en procédant comme suit.

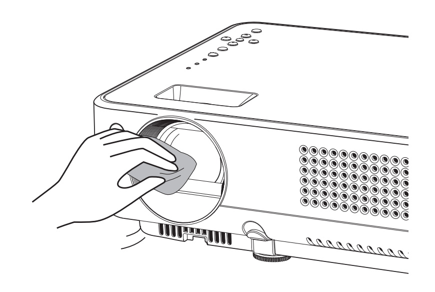
1. Passez la ficelle par un trou du capuchon de lentille.
2. Retournez le projecteur et retirez la vis à l'aide d' un tournevis.
3. Mettez la ficelle avec le capuchon de lentille sur un trou au bas du projecteur, et fixez-la à l'aide d' une vis.



Nettoyage de la lentille du projection

Débranchez le cordon d'alimentation secteur avant d'entreprendre les travaux de nettoyage.

Essuyez doucement l'objectif de projection avec un tissu de nettoyage qui contient une petite quantité de nettoyant d'objectif d'appareil photo non abrasif, ou utilisez un papier de nettoyage d'objectif ou un séchoir disponible dans le commerce pour nettoyer l'objectif. Evitez d'utiliser une trop grande quantité de produit de nettoyage. Les produits de nettoyage abrasifs, les diluants ou les autres produits chimiques trop puissants risquent de rayer la surface.

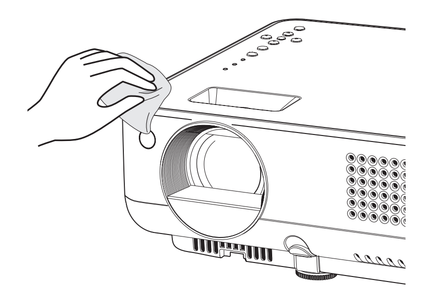


Nettoyage du coffret du projecteur

Débranchez le cordon d'alimentation secteur avant d'entreprendre les travaux de nettoyage.

Essuyez doucement le corps du projecteur avec un tissu de nettoyage doux et sec. Si le corps du projecteur est très sale, utilisez une petite quantité de détergent doux, puis essuyez avec un chiffon de nettoyage doux et sec. Evitez d'utiliser une trop grande quantité de produit de nettoyage. Les produits de nettoyages abrasifs, les diluants ou les autres produits chimiques trop puissants risquent de rayer la surface.

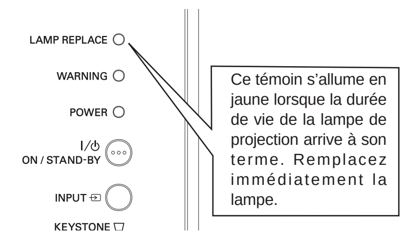
Lorsque vous n'utilisez pas le projecteur, mettez le projecteur dans la housse de transport pour le protéger de la poussière et ne pas le rayer.



Remplacement de la lampe

Lorsque la durée de vie de la lampe de ce projecteur arrive à son terme, le témoin LAMP REPLACE s'allume en jaune. Si ce témoin s'allume en jaune, remplacez immédiatement la lampe.

Panneau Supérieur





AVERTISSEMENT:
AVANT D'OUVRIR LE COUVERCLE DE LA LAMPE, ETEIGNEZ LA LAMPE UV.



ATTENTION

Avant d'ouvrir le couvercle de la lampe, laissez le projecteur refroidir pendant au moins 45 minutes avant d'ouvrir le couvercle de la lampe. La température peut s'élever considérablement à l'intérieur du projecteur.

ATTENTION

Pour assurer un fonctionnement sûr, remplacez la lampe par une lampe du même type. Veillez à ne pas laisser tomber l'unité de lampe et à ne pas toucher l'ampoule en verre! Le verre risquerait de se briser et de causer des blessures.

Pour remplacer la lampe, procédez comme suit.

1 Eteignez le projecteur et débranchez la fiche d'alimentation secteur. Laissez le projecteur refroidir pendant au moins 45 minutes.

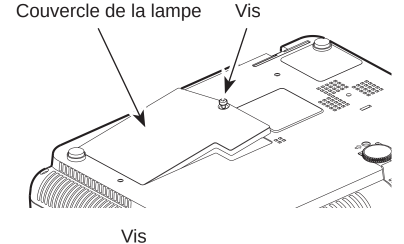
2 Desserrez la vis à l'aide d'un tournevis et retirez le couvercle de la lampe.

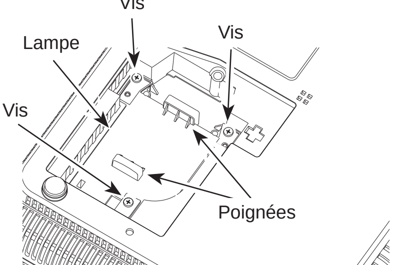
3 Desserrez les 3 vis de la lampe avec un tournevis et soulevez la lampe hors du projecteur par les poignées.

4 Remplacez la lampe par une neuve et sécurisez-la avec les 3 vis. Assurez-vous que la lampe est placée correctement. Remettre en place le couvercle de la lampe et resserrez fermement la vis.

5 Branchez le cordon d'alimentation secteur au projecteur et allumez le projecteur.

6 **Remettez le compteur de remplacement de la lampe à zéro.**
Reportez-vous à la section “Compteur de remplacement de la lampe” à la page suivante.





COMMANDE D'UNE LAMPE DE RECHANGE

Demandez à votre revendeur de commander une lampe de rechange. Pour commander la lampe, donnez les informations suivantes à votre revendeur.

- N° de modèle de votre projecteur :PLC-XW57
- N° du type de lampe de rechange :POA-LMP122
  (Pièces de service n° 610 340 0341)

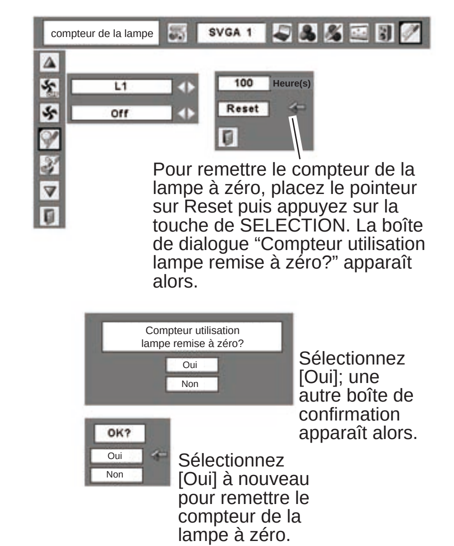
Compteur de remplacement de la lampe

Après avoir remplacé la lampe, veillez à remettre le compteur de remplacement de la lampe à zéro. Lorsque le Compteur de remplacement de la lampe est remis à zéro, le témoin LAMP REPLACE s’éteint.

1 Allumez le projecteur, appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l’écran. Appuyez sur les touches de POINTAGE ◄► pour placer le pointeur à cadre rouge sur l’icône du menu REGLAGE.

2 Appuyer sur les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer un pointeur à cadre rouge sur “Remise à zero lampe”, puis appuyez sur la touche de SELECTION. Une boîte de dialogue apparaît affichant le total des heures de lampe accumulées et l'option de réinitialisation. Si vous sélectionnez “Reset”, un message “Compteur utilisation lampe remise à zéro?” s’affiche. Sélectionnez [Oui] pour continuer.

3 Une autre boîte de dialogue de confirmation apparaît et sélectionnez [Oui] pour remettre le Compteur de remplacement de la lampe à zéro.



✓**Remarque:**

Ne pas réinitialiser le compteur de remplacement de lampe sans effectuer le remplacement de lampe. Ne le remettez à zéro qu’après avoir remplacé la lampe.



PRECAUTIONS DE MANIPULATION DE LA LAMPE

Ce projecteur utilise une lampe à haute pression qui doit être manipulée soigneusement et correctement.
Si la lampe est manipulée incorrectement, ceci risquera de causer un accident, des blessures ou un incendie.

- La durée de vie de la lampe peut varier d’une lampe à une autre, et selon l’environnement d’utilisation. Il n’est pas garanti que toutes les lampes auront une durée de vie identique. Il est possible que certaines lampes tombent en panne ou grillent plus tôt que d’autres lampes similaires.

- Si le projecteur indique que la lampe doit être remplacée, autrement dit si le témoin LAMP REPLACE s’allume, remplacez IMMEDIATEMENT la lampe après que le projecteur se soit refroidi. (Suivez soigneusement les instructions de la section REMPLACEMENT DE LA LAMPE de ce manuel.) Si vous continuez d’utiliser la lampe alors que le témoin LAMP REPLACE est allumé, le risque d’explosion de la lampe augmentera.

- Une lampe risque d'exploser sous l’effet de vibrations, de chocs ou de la détérioration résultant de nombreuses heures d’utilisation lorsque sa durée de vie arrive à son terme. Les risques d’explosion peuvent être différents selon l’environnement ou les conditions dans lesquelles le projecteur et la lampe sont utilisés.

SI UNE LAMPE EXPLOSE, IL FAUT PRENDRE LES MESURES DE SECURITE SUIVANTES.

Si une lampe d'exploser, débranchez immédiatement la fiche secteur du projecteur de la prise secteur. Faites vérifier le bloc de lampe et remplacer la lampe par un centre de service agréé. En outre, verifies bien qu’aucun éclat de verre ne se trouve à proximité du projecteur ou ne soit expulsé par les orifices de circulation d’air de refroidissement. Eliminez soigneusement tous les éclats de verre. Seuls des techniciens compétents agréés habitués à effectuer des opérations d’entretien sur les projecteurs peuvent vérifier l’intérieur du projecteur, à l’exclusion de toute autre personne. Si une personne n’ayant pas reçu une formation appropriée tente d’effectuer des opérations d’entretien de façon inadéquate, un accident ou des blessures causées par des éclats de verre risqueront de se produire.

Guide de dépannage

Avant de faire appel à votre revendeur ou à un centre de service, veuillez vérifier les points suivants.

– Assurez-vous que vous avez correctement connecté le projecteur à l'équipement périphérique tel que décrit aux pages 15 à 17.
– Assurez-vous que tous les équipements sont bien branchés à la prise secteur et que l'alimentation électrique est établie.
– Lorsque vous faites fonctionner le projecteur avec un ordinateur et que l'image n'est pas projetée, redémarrez l'ordinateur.

Problème	– Solutions
Pas d'alimentation	– Branchez le cordon d'alimentation du projecteur dans la prise secteur. – Vérifiez si le témoin POWER est bien allumé en rouge. – Attendez que le témoin POWER soit devenu rouge avant de rallumer le projecteur. Le projecteur peut être allumé après que le témoin POWER se soit allumé en rouge. (Reportez-vous à la page 19.) – Vérifiez le témoin WARNING. Si le témoin WARNING est allumé en rouge, il est impossible d'allumer le projecteur. (Reportez-vous à la page 51.) – Vérifiez la lampe de projection. (Reportez-vous à la page 54.) – Déverrouiller la fonction de clef de verrouillage. (Reportez-vous à la page 48.)
L'affichage initial n' apparaît pas.	– Vérifiez si "Off" ou "Arrêt cpte. à reb." n'ont pas été choisis pour la fonction Affichage. (Reportez-vous à la page 42.)
L'affichage initial est différent de l'affichage par défaut.	– Solutions– Vérifiez si "Utilisateur" ou "Off" n'ont pas été choisis pour la fonction de Sélection logo. (Reportez-vous à la page 42.)
Le signal d'entrée commute automatiquement. (ou ne commute pas automatiquement)	– Vérifiez si que fonction de recherche d'entrée est ajustée correctement. (Reportez-vous à la page 45.)
L'image n'est pas au point.	– Réglez la mise au point. (Reportez-vous à la page 22.) – Laissez un écart adéquat entre le projecteur et l'écran de projection. (Reportez-vous à la page 13.) – Regardez si la lentille doit être nettoyée. (Reportez-vous à la page 53.) – Si le projecteur est déplacé d'un endroit froid à un endroit chaud cela peut causer la condensation d'humidité sur la lentille. Dans ce cas, éteignez le projecteur est attendez que la condensation disparaisse.
Pas d'image	– Vérifiez le branchement entre l'ordinateur ou l'équipement vidéo et le projecteur. (Reportez-vous aux pages 15 - 17.) – Vérifiez si le signal d'entrée est correctement émis par votre ordinateur. Lorsque vous branchez un ordinateur portable, selon le type de celui-ci, il pourrait être nécessaire de changer le réglage pour la sortie de moniteur. Pour plus de détails concernant de réglage, reportez-vous au mode d'emploi de votre ordinateur. – Il faut environ 30 secondes pour que l'image apparaisse après avoir allumé le projecteur. Vérifiez si le système sélectionné correspond bien à votre ordinateur ou à votre appareil vidéo. (Reportez-vous aux pages 26 et 36.) – Sélectionnez à nouveau la source d'entrée correcte en utilisant l' opération par menu. (Reportez-vous aux pages 25, 34 et 35.) – Veillez à ce que la température ne soit pas hors des limites de la plage de température d'utilisation (5°C ~ 35°C).

L’image est inversée horizontalement. **L’image est inversée verticalement**	– Vérifiez l’élément Plafond/Arrière. (Reportez-vous à la page 45.) – Vérifiez l’élément Plafond. (Reportez-vous à la page 45.
Pas de son	– Vérifiez les branchements des câbles audio de la source d’entrée audio. – Réglez la source audio. – Appuyez sur la touche VOLUME +. (Reportez-vous à la page 23.) – Appuyez sur la touche MUTE. (Reportez-vous à la page 23.) – L’image est-elle projetée? Les sons ne sont audibles que quand l’image est projetée.
La couleur est étrange.	– Vérifiez le signal d’entrée, le système de couleur, le système vidéo, ou le mode de système d’ordinateur. – Assurez-vous que le “Tableau d’école” n’est pas choisi à la page choisie de l’image menu. (Reportez page 30, 31, 37.)
Certains affichages n’ apparaissent pas lors des opérations.	– Vérifiez l’élément Affichage. (Reportez-vous à la page 42.)
La fonction Réglage PC auto ne fonctionne pas.	– Vérifiez le signal d’entrée. Il est impossible d’utiliser la fonction Auto PC lorsque 480p, 575p, 720p, 480i, 575i, 1035i ou 1080i est sélectionné. (Reportez-vous à la page 27.)
Le réglage n’est pas conservé après que le projecteur a été éteint.	– Vérifiez si vous avez bien sélectionné “Mémoriser” après avoir réglé les paramètres. Il est impossible de mémoriser certains réglages si vous ne les avez pas enregistrés avec “Mémoriser”. (Reportez-vous à la pages 29, 39.)
La fonction d’extinction automatique ne fonctionne pas.	– La fonction d’extinction automatique ne peut pas fonctionner pendant que la fonction “Arrêt sur image” ou “Pas d’image” est utilisée. (Reportez-vous à la pages 23, 24.)
La fonction Logo capture écran ne fonctionne pas.	– Vérifiez la connexion et le signal d’entrée pour s’assurer que le signal est bien présent.
L’image est déformée ou voilée.	– Vérifiez le menu Réglezles ordinateur ou le menu Écran, et réglezles. (Reportez-vous à la pages 28-29, 32.)
La boîte de dialogue du code PIN apparaît au démarrage.	– Le réglage du verrouillage par code PIN est en cours. Entrez un code PIN (1234 ou les chiffres que vous avez réglés). (Reportez-vous à la pages 18, 48, 49.)
Il est impossible de sélectionner l’Ordinateur 2.	– Sélectionnez Ordinateur 2 pour l’élément Entrée/sortie moniteur dans le menu réglage. (Reportez-vous à la page 45.)
Il est impossible de sélectionner l’élément Entrée/sortie moniteur.	– Il est impossible de sélectionner l’élément Entrée/sortie moniteur dans le menu réglage après que Ordinateur 2 ait été sélectionné. Sélectionnez une autre source d’entrée telle que Ordinateur 1 ou Vidéo à l’aide de la touche COMPUTER de la touche VIDEO de la télécommande, afin de pouvoir sélectionner l’élément Entrée/sortie moniteur.

Les télécommandes ne fonctionnent pas.	– Vérifiez les piles. – Assurez-vous qu'il n'y ait aucun obstacle entre le projecteur et la télécommande. – Assurez-vous que vous n'êtes pas placé trop loin du projecteur lorsque vous utilisez les télécommandes. La plage d'utilisation maximale est de 5 m. – Vérifiez si le code de la télécommande est bien conforme au projecteur. (Reportez-vous à la page 47.)
Les témoins clignotent ou s'allument.	– Vérifiez l'état du projecteur en vous reportant à la section "Témoins et état du projecteur". (Reportez-vous à la page 62.)
La marque d'exclamation apparaît sur l'écran.	– Votre opération est invalide. Effectuez correctement l' opération.
Le Commandes sur le projecteur ne fonctionne pas.	– Débloquer la fonction Verrouillage pour le Commandes sur le projecteur du projecteur. (Voir page 48)
Impossible de libérer le verrouillage du code PIN Logo, le verrouillage de sécurité des touches ou le verrouillage de sécurité du code PIN.	– Adressez-vous au revendeur du projecteur ou à un centre de service.

AVERTISSEMENT:
Ce projecteur contient des composants placés sous haute tension. Ne tentez pas d'ouvrir le coffret.

Si le problème persiste après avoir suivi toutes les instructions d'utilisation, adressez-vous à votre revendeur ou à un centre de service. Spécifiez le numéro de modèle et expliquez le problème. Nous vous indiquerons comment obtenir le service nécessaire.



La marque CE est une marque de conformité aux directives de la Communauté Européenne (CE).



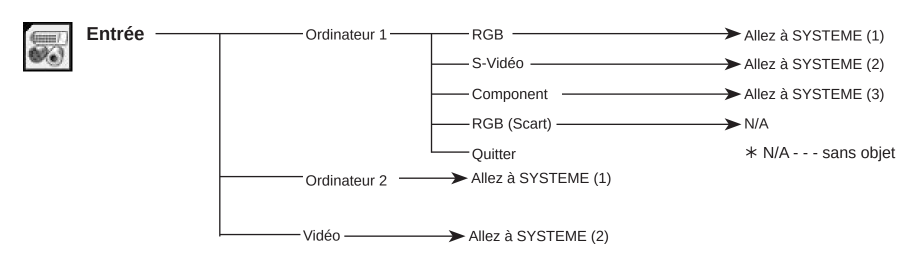
Ce symbole marqué sur la plaque d'identification indique que le produit figure sur la liste des Underwriters Laboratories Inc. L'appareil a été conçu et fabriqué conformément aux normes de sécurité U.L. rigoureuses contre les risques d'incendie, les accidents et les électrocutions.



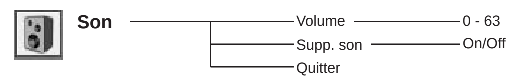
Circuits intégrés Pixelworks utilisés.

Arborescence des menus

Entrée d'ordinateur / Entrée vidéo



Son



Entrée d'ordinateur

SVGA 1 **Système (1)**
- Mode 1
- Mode 2
- SVGA 1
- - - - -

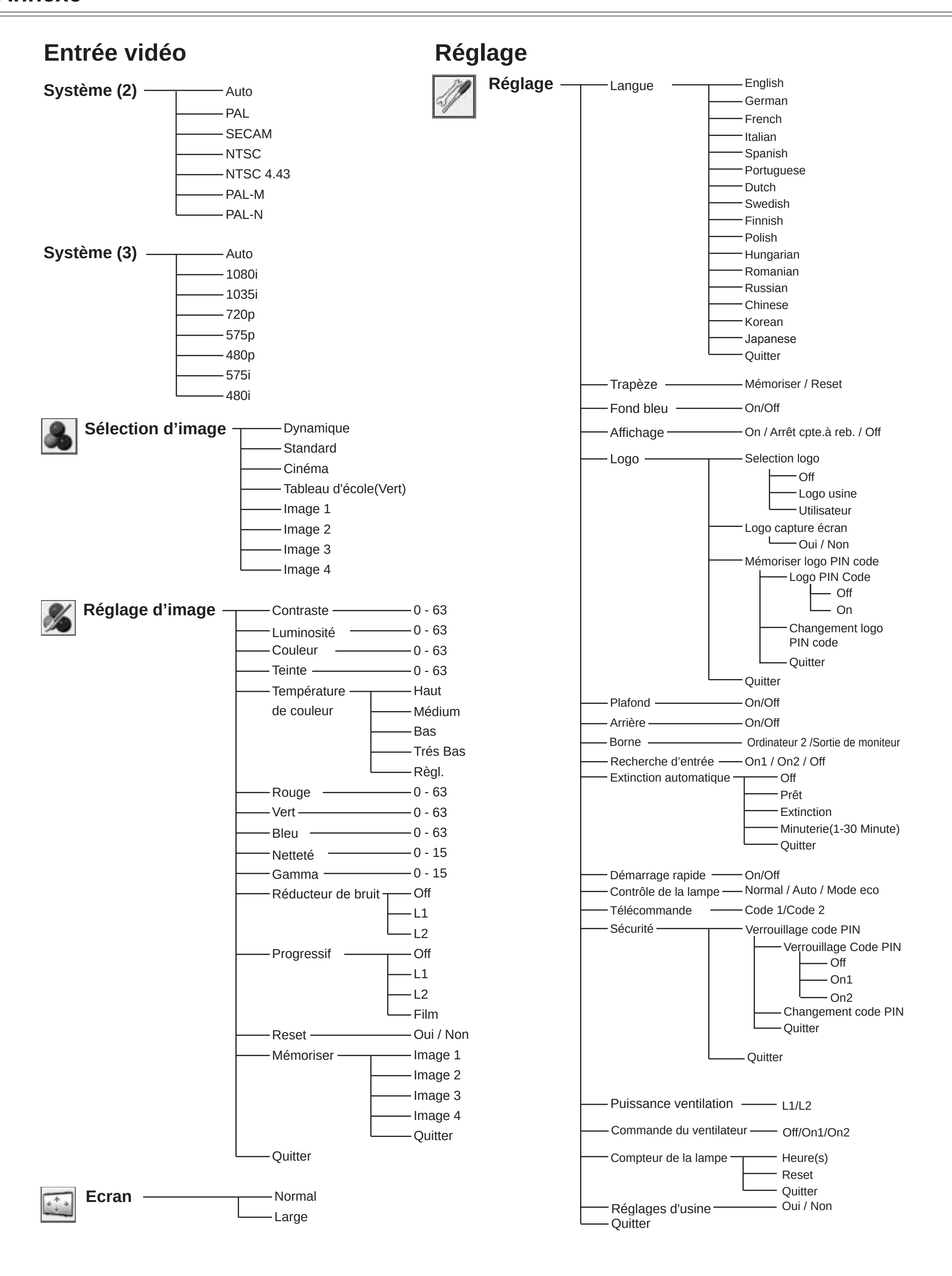
∗Les systèmes affichés dans le menu SYSTEME varient en fonction du signal d'entrée.

Sélection d'image
- Dynamique
- Standard
- Naturel
- Tableau d'école(Vert)
- Image 1
- Image 2
- Image 3
- Image 4

Réglage d'ordinateur
- Réglage PC auto.
- Synchro fine — 0 - 31
- Total de points
- Horizontal
- Vertical
- Mode actuel
  - Synchro horiz.
  - Synchro vert.
  - Quitter
- Clamp
- Surface affich. Horiz.
- Surface affich. Vert.
- Reset — Oui / Non
- Libre
  - Mode 1
  - Mode 2
  - Mode 3
  - Mode 4
  - Mode 5
  - Quitter
- Mémoriser
  - Mode 1
  - Mode 2
  - Mode 3
  - Mode 4
  - Mode 5
  - Quitter
- Quitter

Réglage d'image
- Contraste — 0 - 63
- Luminosité — 0 - 63
- Température de couleur
  - Haut
  - Médium
  - Bas
  - Trés Bas
  - Règl.
- Rouge — 0 - 63
- Vert — 0 - 63
- Bleu — 0 - 63
- Netteté — 0 - 15
- Gamma — 0 - 15
- Reset — Oui / Non
- Mémoriser
  - Image 1
  - Image 2
  - Image 3
  - Image 4
  - Quitter
- Quitter

Ecran
- Normal
- Vrai
- Large
- Plein
- Zoom digital +
- Zoom digital –


Entrée vidéo
Système (2)
Auto
PAL
SECAM
NTSC
NTSC 4.43
PAL-M
PAL-N
Système (3)
Auto
1080i
1035i
720p
575p
480p
575i
480i
Sélection d'image
Dynamique
Standard
Cinéma
Tableau d'école(Vert)
Image 1
Image 2
Image 3
Image 4
Réglage d'image
Contraste 0 - 63
Luminosité 0 - 63
Couleur 0 - 63
Teinte 0 - 63
Température de couleur
Haut
Médium
Bas
Trés Bas
Règl.
Rouge 0 - 63
Vert 0 - 63
Bleu 0 - 63
Netteté 0 - 15
Gamma 0 - 15
Réducteur de bruit
Off
L1
L2
Progressif
Off
L1
L2
Film
Reset Oui / Non
Mémoriser
Image 1
Image 2
Image 3
Image 4
Quitter
Quitter
Ecran
Normal
Large
Réglage
Réglage
Langue
English
German
French
Italian
Spanish
Portuguese
Dutch
Swedish
Finnish
Polish
Hungarian
Romanian
Russian
Chinese
Korean
Japanese
Quitter
Trapèze Mémoriser / Reset
Fond bleu On/Off
Affichage On / Arrêt cpte.à reb. / Off
Logo
Selection logo
Off
Logo usine
Utilisateur
Logo capture écran
Oui / Non
Mémoriser logo PIN code
Logo PIN Code
Off
On
Changement logo PIN code
Quitter
Quitter
Plafond On/Off
Arrière On/Off
Borne Ordinateur 2 /Sortie de moniteur
Recherche d'entrée On1 / On2 / Off
Extinction automatique
Off
Prêt
Extinction
Minuterie(1-30 Minute)
Quitter
Démarrage rapide On/Off
Contrôle de la lampe Normal / Auto / Mode eco
Télécommande Code 1/Code 2
Sécurité
Verrouillage code PIN
Verrouillage Code PIN
Off
On1
On2
Changement code PIN
Quitter
Quitter
Puissance ventilation L1/L2
Commande du ventilateur Off/On1/On2
Compteur de la lampe
Heure(s)
Reset
Quitter
Réglages d'usine Oui / Non
Quitter

Témoins et état du projecteur

Vérifiez les témoins indiquant l’état du projecteur.

Témoins			Etat du projecteur
POWER **Rouge/Vert**	WARNING **Rouge**	LAMP REPLACE **Jaune**	
●	●	●	Le projecteur est éteint. (Le cordon d’alimentation secteur est débranché.)
(◍)	●	∗	Le projecteur est préparé pour le mode Veille ou la lampe de projection est en cours de refroidissement. Il est impossible d’allumer le projecteur avant que le refroidissement soit terminé.
◍	●	∗	Le projecteur et prêt à être allumé avec le touche POWER ON/STAND-BY sur le panneau de commande supérieur ou la télécommande.
○	●	∗	Le projecteur fonctionne normalement.
(○)	●	∗	Le projecteur est en mode de gestion d’alimentation.
(◍)	(◍)	∗	La température interne du projecteur est anormalement élevée. Il est impossible d’allumer le projecteur. Lorsque le projecteur s’est refroidi suffisamment et que la température est revenue à un niveau normal, le témoin POWER s’allume en rouge et il est alors possible d’allumer le projecteur. (Le témoin WARNING continue à clignoter.) Vérifiez et nettoyez les filtres à air.
◍	(◍)	∗	Le projecteur s’est refroidi suffisamment et la température est revenue à un niveau normal. Lorsque vous allumez le projecteur, le témoin WARNING cesse de clignoter. Vérifiez et nettoyez les filtres à air.
●	◍	∗	Le projecteur détecte un état anormal et ne peut pas être allumé. Débranchez le cordon d’alimentation secteur et rebranchez-le pour allumer le projecteur. Si le projecteur est éteint de nouveau, débranchez le cordon d'alimentation CA et contactez le revendeur ou le centre d'entretien. Ne laissez pas le projecteur allumé. Une électrocution ou un incendie risqueraient de se produire.

○ • • • s’allume en vert   ◍ • • • s’allume en rouge   ● • • • éteint

(○) • • • clignote en vert   (◍) • • • clignote en rouge

∗Lorsque la durée de vie de la lampe de projection arrive à son terme, le témoin LAMP REPLACE s’allume en jaune. Lorsque ce témoin s’allume en jaune, remplacez immédiatement la lampe de projection. Remettez le compteur de remplacement de la lampe à zéro après avoir remplacé la lampe. Reportez-vous aux pages 54 et 55.

Spécifications d'ordinateur compatibles

Pratiquement ce projecteur peut accepter les signaux de tous les ordinateurs avec les fréquences V et H mentionnées et inférieures à 110 MHz d'horloge pixel.

Lors de la sélection de ces modes, l'ajustement du PC peut être limité.

AFFICHAGE A L'ECRAN	RESOLUTION	Fréquence horizontale (KHz)	Fréquence verticale (Hz)
VGA 1	640 x 480	31,47	59,88
VGA 2	720 x 400	31,47	70,09
VGA 3	640 x 400	31,47	70,09
VGA 4	640 x 480	37,86	74,38
VGA 5	640 x 480	37,86	72,81
VGA 6	640 x 480	37,50	75,00
VGA 7	640 x 480	43,269	85,00
MAC LC13	640 x 480	34,97	66,60
MAC 13	640 x 480	35,00	66,67
480i	————	15,734	60,00 (Entrelacement)
575i	————	15,625	50,00 (Entrelacement)
SVGA 1	800 x 600	35,156	56,25
SVGA 2	800 x 600	37,88	60,32
SVGA 3	800 x 600	46,875	75,00
SVGA 4	800 x 600	53,674	85,06
SVGA 5	800 x 600	48,08	72,19
SVGA 6	800 x 600	37,90	61,03
SVGA 7	800 x 600	34,50	55,38
SVGA 8	800 x 600	38,00	60,51
SVGA 9	800 x 600	38,60	60,31
SVGA 10	800 x 600	32,70	51,09
SVGA 11	800 x 600	38,00	60,51
MAC 16	832 x 624	49,72	74,55
XGA 1	1024 x 768	48,36	60,00
XGA 2	1024 x 768	68,677	84,997
XGA 3	1024 x 768	60,023	75,03
XGA 4	1024 x 768	56,476	70,07
XGA 5	1024 x 768	60,31	74,92
XGA 6	1024 x 768	48,50	60,02
XGA 7	1024 x 768	44,00	54,58
XGA 8	1024 x 768	63,48	79,35
XGA 9	1024 x 768	36,00	87,17 (Entrelacement)
XGA 10	1024 x 768	62,04	77,07
XGA 11	1024 x 768	61,00	75,70
XGA 12	1024 x 768	35,522	86,96 (Entrelacement)
XGA 13	1024 x 768	46,90	58,20
XGA 14	1024 x 768	47,00	58,30
XGA 15	1024 x 768	58,03	72,00
MAC 19	1024 x 768	60,24	75,08

AFFICHAGE A L'ECRAN	RESOLUTION	Fréquence horizontale (KHz)	Fréquence verticale (Hz)
SXGA 1	1152 x 864	64,20	70,40
SXGA 2	1280 x 1024	62,50	58,60
SXGA 3	1280 x 1024	63,90	60,00
SXGA 4	1280 x 1024	63,34	59,98
SXGA 5	1280 x 1024	63,74	60,01
SXGA 6	1280 x 1024	71,69	67,19
SXGA 7	1280 x 1024	81,13	76,107
SXGA 8	1280 x 1024	63,98	60,02
SXGA 9	1280 x 1024	79,976	75,025
SXGA 10	1280 x 960	60,00	60,00
SXGA 11	1152 x 900	61,20	65,20
SXGA 12	1152 x 900	71,40	75,60
SXGA 13	1280 x 1024	50,00	86,00 (Entrelacement)
SXGA 14	1280 x 1024	50,00	94,00 (Entrelacement)
SXGA 15	1280 x 1024	63,37	60,01
SXGA 16	1280 x 1024	76,97	72,00
SXGA 17	1152 x 900	61,85	66,00
SXGA 18	1280 x 1024	46,43	86,70 (Entrelacement)
SXGA 19	1280 x 1024	63,79	60,18
SXGA 20	1280 x 1024	91,146	85,024
SXGA+ 1	1400 x 1050	63,970	60,190
SXGA+ 2	1400 x 1050	63,350	60,120
SXGA+ 3	1400 x 1050	65,120	59,900
MAC21	1152 x 870	68,68	75,06
MAC	1280 x 960	75,00	75,08
MAC	1280 x 1024	80,00	75,08
480p	————	31,47	59,88
575p	————	31,25	50,00
720p	————	45,00	60,00
1035i	————	33,75	60,00 (Entrelacement)
1080i	————	33,75	60,00 (Entrelacement)
1080i	————	28,125	50,00 (Entrelacement)
WXGA 1	1366 x 768	48,36	60,00
WXGA 2	1360 x 768	47,70	60,00
WXGA 3	1376 x 768	48,36	60,00
WXGA 4	1360 x 768	56,16	72,00
WXGA 6	1280 x 768	47,776	59,870
WXGA 7	1280 x 768	60,289	74,893
WXGA 8	1280 x 768	68,633	84,837
UXGA 1	1600 x 1200	75,00	60,00
UXGA 2	1600 x 1200	81,25	65,00
UXGA 3	1600 x 1200	87,5	70,00
UXGA 4	1600 x 1200	93,75	75,00

Spécifications techniques

Informations mécaniques

Type de projecteur	Projecteur multimédia
Dimensions (L x H x P)	330 mm x 80 mm x 237 mm (Ne comprend pas le pied réglable)
Poids net	2,9 kg
Réglage du pied	0˚ to 10,0˚

Résolution de l'écran

Système d'affichage à cristaux liquides	Type à matrice active TFT de 0,6" po., 3 panneaux
Résolution de l'écran	1.024 x 768 dots
Nombre de pixels	2.359.296 (1.024 x 768 x 3 paneaux)

Compatibilité de signal

Systèmes de couleurs	PAL, SECAM, NTSC, NTSC4.43, PAL-M, et PAL-N
Signal TV haute définition	480i, 480p, 575i, 575p, 720p, 1035i, et 1080i
Fréquence de balayage	Sync.H. 15 à 100 kHz, Sync.V. 50 à 100 Hz

Informations optiques

Taille d'image de projection (Diagonale)	Réglable de 40 po. à 300 po.
Lentille de projection Lentille	F1, 65 - 1,83 avec mise au point et focus manuel de f 22,5 mm - 27 mm
Distance de jet	1,4 m ~ 13,2 m
Lampe de projection	200W

Interface

Fiche d'entrée vidéo	Type RCA x 1
Fiches d'entrée Audio	Type RCA x 2
Terminal d'entrée ordinateur 1/ S-VIDEO/Entrée component	Terminal RVB Analogique (Mini D-sub 15 broches) x 1
Terminal d'entrée ordinateur 2 /Sortie moniteur	Terminal RVB analogique (Mini D-sub 15 pin) x 1 (Commutable Entrée/Sortie)
Fiche d'entrée audio Composante / Ordinateur	Mini fiche (stéréo) x 1
Connecteur de port d'entretien	Mini DIN 8 broches x 1
Fiche de sortie Audio	Mini fiche (stéréo) x 1 (Variable)

Audio

Amplificateur audio intérieur	1,0 W RMS
Haut-parleur incorporé	1 haut-parleur, ø28 mm

Alimentation

Consommation électrique	CA 100 à 120 V (3,2A Max. Ampère), 50/60 Hz (Etats-Unis et Canada) CA 200 à 240 V (1,6A Max. Ampère), 50/60 Hz (Europe continentale et Royaume-Uni)

Environnement de fonctionnement

Température de fonctionnement	5˚C ~ 35˚C
Température d'entreposage	-10˚C ~ 60˚C

Télécommande

Pile	Type AA ou LR6 1,5 V ALCALIN x 2
Portée	5 m/±30˚
Dimensions	49 mm(L) x 22mm(H) x 145,3 mm(P)
Poids net	100 g (avec piles)

Accessoires

Mode d'emploi (CD-ROM)
Guide de référence rapide
Cordon d'alimentation CA
Télécommande et piles
Câble VGA
Etiquette de code PIN
Capuchon de lentille avec ficelle

- Les spécifications sont sujettes à changements sans préavis.
- Les panneaux à cristaux liquides sont fabriqués en utilisant les normes les plus hautes. Au moins 99,99% des pixels sont efficaces; toutefois, une proportion infime (0,01% ou moins) des pixels pourront être inefficaces selon les caractéristiques des panneaux à cristaux liquides.

Pièces en option

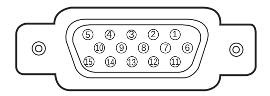
Les pièces mentionnées ci-dessous sont fournies en option. Si vous commandez ces pièces, indiquez le type et le numéro du type au revendeur.

	N° de modèle
Câble S-VIDEO- VGA	: POA-CA-VGAS
Câble COMPOSANT-VGA	: POA-CA-COMPVGA
Câble PERITEL-VGA	: POA-CA-SCART
Télécommande à pointeur laser	: POA-RCKIT03
Kit de présentation	: POA-RCKIT04
Sacoche de transport souple	: POA-CAC-VCL2

Configuration des bornes

TERMINAL ENTREE ORDINATEUR/ENTREE S-VIDEO /ENTREE COMPOSANTE/SORTIE MONITEUR (ANALOGIQUE)

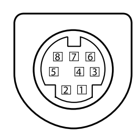
Borne: RGB analogique (mini D-sub 15 broches)



1	Rouge (R/Cr/S-C) Entrée/R Sortie	9	5V / ---
2	Vert (G/Y/S-Y) Entrée/G Sortie	10	Masse (Sync.vert.)
3	Bleu (B/Cb/---) Entrée/B Sortie	11	Masse
4	-----	12	Données DDC / ---
5	Masse (Sync.horiz.)	13	Sync. horiz. entrée/sortie (sync. H/V composite)
6	Masse (Rouge)	14	Sync. vert. Entrée/Sortie
7	Masse (Verte)	15	DDC Horloge / ---
8	Masse (Bleue)		

CONNECTEUR SERVICE PORT

Borne: Mini DIN 8 BROCHES

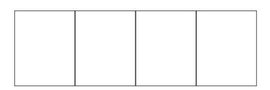


	Série
1	R x D
2	-----
3	-----
4	MASSE
5	-----
6	T x D
7	-----
8	-----

Notes relatives au numéro de code PIN

Ecrivez le numéro de code PIN dans la colonne ci-dessous et conservez-le soigneusement avec ce manuel. Si vous avez oublié ou perdu le numéro et que vous ne pouvez pas utiliser le projecteur, adressez-vous au centre de service.

N° de verrouillage par code PIN



N° par défaut réglé en usine: 1 2 3 4*

N° de verrouillage par code PIN logo

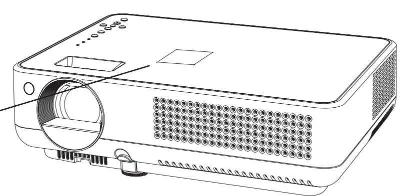
N° par défaut réglé en usine: 4 3 2 1*

* Si vous changez le numéro à quatre chiffres, le numéro réglé en usine sera invalide.

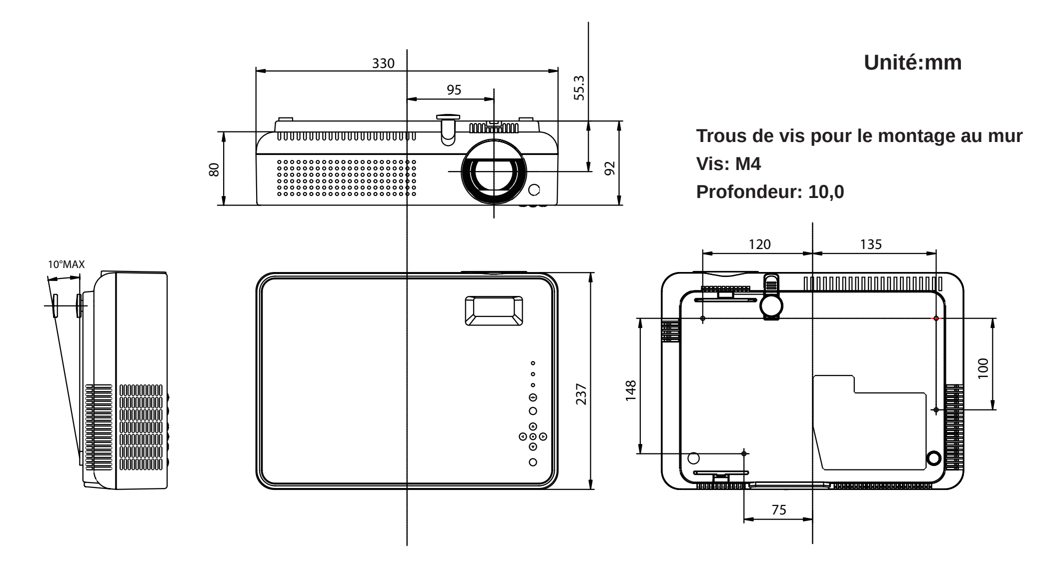
Pendant que le projecteur est verrouillé par le code PIN...

Apposez l’étiquette ci-dessous (fournie) sur un endroit bien visible du coffret du projecteur pendant qu’il est verrouillé par un code PIN.





Dimensions


Unité:mm
Trous de vis pour le montage au mur
Vis: M4
Profondeur: 10,0
330
95
55.3
80
92
10°MAX
237
120
135
148
100
75



SANYO Electric Co., Ltd.